게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프®

'94 12

창간 2주년 특집호

임시특별가 5,800원

기사특약 「더 슈퍼패미컴」「비프 메가드라이브」

특보 게임지 사상 초유의 특보 강타

① 「드래곤퀘스트 6」 새로운 정보 공개

② 스퀘어의 초대작 「프론트미션」 등장!

③ PC엔진용 「에메랄드 드래곤」 SFC화

④ 삼성, 한글화 게임 「스토리 오브 도아」 발매 확정

초특급 속보

① 초무투전 최종편 등장 「드래곤볼 초오공전」!

② 「슬램덩크2」 제작정보

1 특별부록/파손방지용 게임 팩 케이스 전원증정!

2 별책부록/IBM PC 특급정보지 「게임파워」

3 별책부록/신세대 유저를 위한 「챔프 아케이드」 특대화!

닌텐도 최고 야심작 동키콩 동시발매 확정!

창간 2주년 기념 선물 대잔치!!

100만원 현상공모 제 3 차 게임 시나리오 공모전 개최

9 771227 717002 12

ISSN 1227-7177

2회 연속 네오지오 게임기 8만 7천원 할인권 첨부

BANDAI

Nintendo

끝이 없었다. 그러나,

자는 누구?

"드래곤볼 Z 초유의 한글화"

GON Z 3

전
鬪伝

제2회 드래곤볼Z 초무투전3 천하최강전 개최 예고!

마인부우의 메테오스매시(필살기)를 연마하여 최강자에 도전하여 보십시요.
도전자 정보 : 챔피온의 슬래시다운킥을 조심하라!

시상내용

우 승 : 상패 및 486컴퓨터 3 등 : 80mm Zoom카메라
준우승 : 상패 및 현대 CD비젼 4 등 : 현대 슈퍼컴보이

행운권 추첨

16BIT 게임S/W	10명	(월간)게임챔프 정기구독권	10명
8BIT 게임기	10명	(월간)게임메거진 정기구독권	5명
프라모델(키트)	10명	손오공 캐릭터 인형	5명

대회일시 : '94년 11월 20일(日) 13:00 **장 소** : 계몽문화센타 B1 '영프라자'

참가를 원하시는 분은 '94년 11월 16일까지 '참가권'을 우송하여 접수하십시요.
참가접수처 : 경기도 부천시 원미구 도당동 89-4 (주)영실업 '천하최강전' 담당자
문 의 전 화 : 02)764-2011 교환)533
'천하최강전' 담당자
(사전 접수자만 참가 가능함)

게임 · 게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

전국 삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접연결되어 본사의 상품정보, 운영방법 등을 신속하게 지원받는 국내 게임 유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

문의처 : (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02) 795-5765

Ⓒ SEGA

꿈과모험의 세계 삼성게임 프라자가 여러분을 기다리고 있어요.

게임박사님들 모두 나를

푸짐한 선물잔치가 열렸어요.

삼성게임프라자는 게임박사님들을 위해
푸짐한 선물잔치를 열었습니다.
게임프라자 대리점에서 드리는
응모권을 받아 행운을 잡으세요.

선물잔치1 (경품추첨행사)

1등:삼성그린 컴퓨터 486 1명
2등:CD알라딘보이 5명
3등:소닉과 너클스팩 30명
11.1~11.30까지 가까운 대리점에 방문하여 응모권을 받아 응모하세요.
추첨일:12.15
당첨자 발표:각게임 전문잡지 (1월호, 2월호)

선물잔치2

쓰시던 8비트 게임기를 가져오시면
보상가격 3만9천원을 인정하여 16비트
삼성 홈게임기와 바꿔드립니다.
(각대리점에 10대씩
한정되어 있으니 빨리 서두르세요)
※단, 백화점은 11.15 부터 실시

선물잔치3

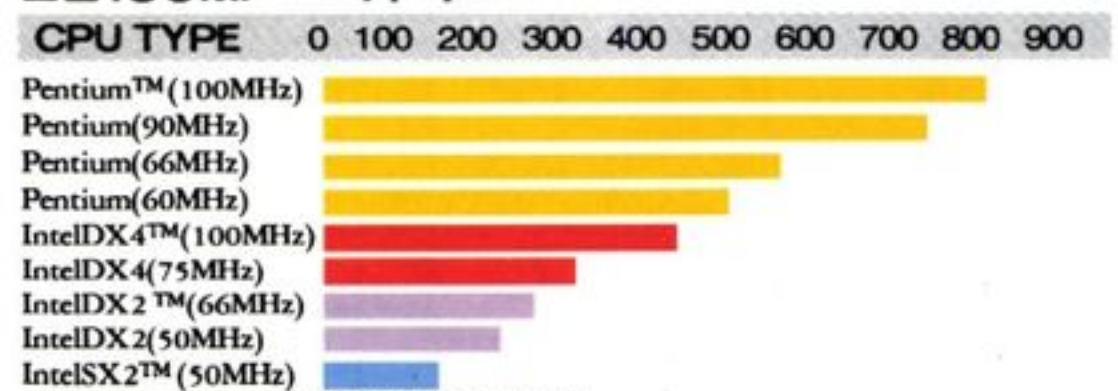
삼성게임프라자에서 게임 또는 게임기을 구입하시면
예쁜선물을 드립니다.
(11.1~11.30)

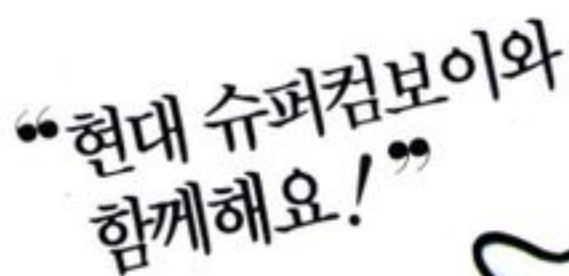
부산연산점 (051)866-9617

일산점
12월 OPEN

펜티엄™ 프로세서–

소프트웨어의 즐거움이

PC소프트웨어의 운용이 생활화되고 있습니다. 여러분께서 PC소프트웨어를 더욱 원활하게 운용하고 싶다면 인텔 펜티엄™ 프로세서가 탑재된 PC를 선택하십시오.
왜냐하면 펜티엄 프로세서는 보다 강력한 성능으로 다양한 PC 소프트웨어의 운용을 가능하게 하기 때문입니다.

환상속에 그대가 있다
슈퍼컴보이 GO! 슈퍼 GO!
현대 슈퍼컴보이
SUPER NINTENDO
POWER
EJECT
RESET
SELECT START
※콘트롤러 1개는 별매
타이니툰
화이날 화이트 Ⅱ
용기병단 단잘
콩고즈 캐이퍼
POP'N 트윈비
드래곤 볼Z Ⅱ
슈퍼차이니즈 월드 2
얼티미트 화이터
브라울브롤
스타폭스

어린이의 슈퍼친구 슈퍼마리오—
더욱 재미있고 더욱 다양한 게임과 함께
가자! 슈퍼파워로, 슈퍼게임의 세계로—
현대 슈퍼 컴보이

1. 정말 실감나는 입체화면!

무려 2,048가지 화려한 색상의
실감나는 입체화면—
8비트를 두개 연결한 다른
16비트 게임기와 차원이 다르다!

2. 생생한 스테레오 사운드!

귀가 쟁쟁하게, 가슴까지 울리게—
박진감 넘치는 슈퍼스테레오 사운드가
현장감을 더해준다!

3. 슈퍼 파워, 스피드!

현대전의 필승전략은 재빠른 공격과
민첩한 후퇴—
이 놀라운 스피드, 슈퍼파워를 당할 자
누구인가!

슈퍼마리오 가트

자동차에 등장한 슈퍼마리오와 루이지
속도가 붙을땐 누구도 따라 잡을 수 없다.

일사천리 서비스 안내

		♣크로바서비스	☎일반전화
서울강남	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 501
서울용산	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 719
서울동부	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 979
서울강서	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 649
부산	서비스센타	♣ 080-052-1472	☎ 751
부산사상	서비스센타	♣ 080-052-1472	☎ 316
대구	서비스센타	♣ 080-071-1472	☎ 753
대전	서비스센타	♣ 080-041-1472	☎ 672
광주	서비스센타	♣ 080-611-1472	☎ 368
청주	서비스센타		☎ 271
인천	서비스센타		☎ 874
안양	서비스센타		☎ 88
울산동부	서비스센타		☎ 51
울산남부	서비스센타		☎ 68
전주	서비스센타		☎ 251
강릉	서비스센타		☎ 647
마산	서비스센타		☎ 23
순천	서비스센타		☎ 745
포항	서비스센타		☎ 75
안동	서비스센타		☎ 52
원주	서비스센타		☎ 732
천안	서비스센타		☎ 555
서산	서비스센타		☎ 63
제주	서비스센타		☎ 58

1472 일사천리

현대전자 소비자보호실(02)528-9241
"고객만족을 위해 일사천리로 최선을 다하겠습니다"

현대전자

■서울 종로구 적선동 66 현대전자 B/D 12층
■게임기영업부 : 398-4397~98
●부산지점 : 807-1232 ●대구지점 : 751-0304
●대전지점 : 625-8722 ●광주지점 : 365-2005
●울산지점 : 61-3381

메탈맥스 Ⅱ

캡틴날개 Ⅳ

분노의 요새

브레드 오브 화이어

기기괴계

엑서레이

슈퍼고울앤 고스트

슈퍼 덩크 스타

듀얼오브

대드댄스

(주) 하이콤 795-5765 (주) 고봉산업 706-8602

SAMSUNG 삼성전자

게임사상 최초의 「도킹시스템」 채용!

- 하늘을 날아다닌다!
- 주먹으로 벽을 쳐부순다.
- 화려하게 등장한 새영웅 너클스!
- 더욱 빨라진 소닉의 초음속 달리기!
- 슈퍼소닉으로 변신하여 우주를 누빈다!

소닉과 너클스를 해보시고 나면, 삼성 16비트 게임기를 가지고 있다는 사실에 자부심을 느끼게 될 것입니다.

「소닉과 너클스」에 「소닉 2」를 끼우면 「소닉 2+너클스」 게임이 됩니다.

도킹

「소닉과 너클스」에 「소닉 3」를 끼우면 「소닉 3+너클스」 게임이 됩니다.

HARVESTER

CD-ROM

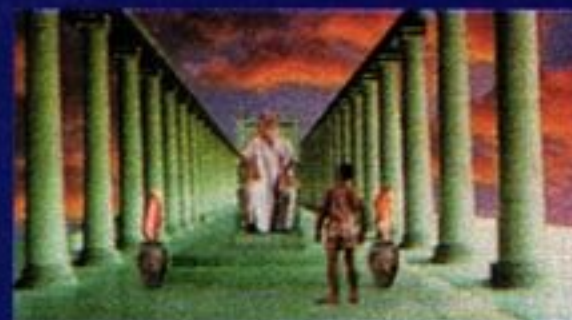
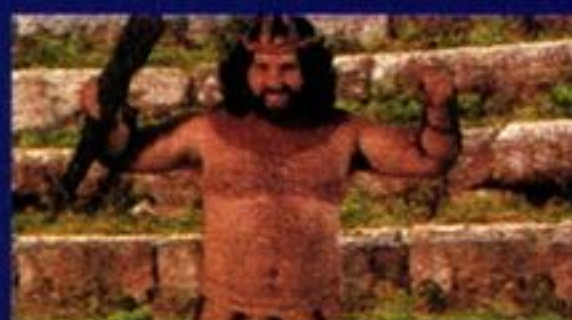
재미있고 신나는 SKC 소프트게임

당신이 도전하는 순간, 심장의 강도가 측정된다!

HARVESTER (하베스터)

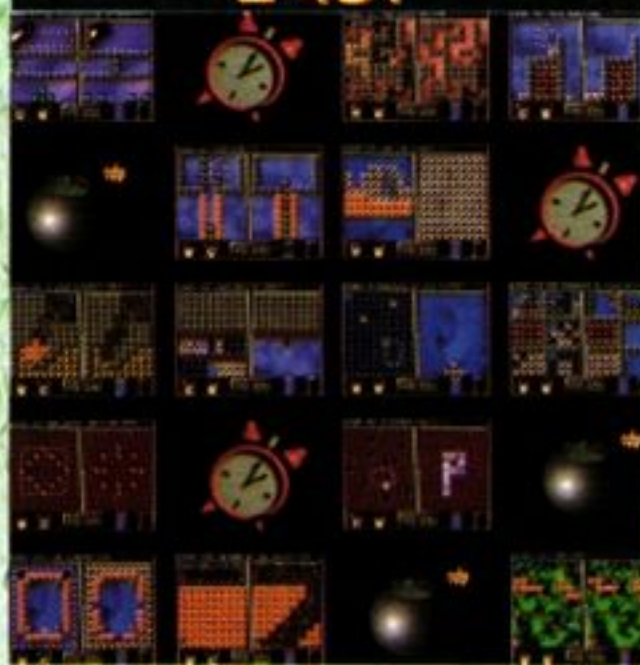
드라마틱한 스토리 속에서 박진감 넘치게 진행되는
롤 플레잉 액션, 사실적이고 격렬한 전투!
이 모두가 우리가 꿈꾸어 온 환상이다.
더 이상의 스릴은 없다! 강심장을 가지고 있는
사람만이 도전할 수 있는 CD-ROM 게임의 진수!

아이맥스시스템 : (0562) 75-8018 ●**부산**/OK 컴퓨터 : (051) 255-7257, 우정컴퓨터 : (051) 803-5386 ●**마산**/한길컴퓨터 : (0551) 43-4308, 데이타라인 : (0551) 46-3228 ●**구미**/금오컴퓨터 : (0546) 52-6866 ●**전주**/전주컴퓨터백화점 : (0652) 88-7100, ●**대구**/매일소프트랜드 : (053) 422-3392, 게임랜드 : (053) 421-5234 ●**제주**/소프트빌리지 : (064) 55-2480 ■ **SKC 플라자** ● 강남지점 : 540-7240 ● 용산지점 : 713-6652 ● 대학로지점 : 747-7133 ● 신촌지점 : 323-7133 ● 부산지점 : (051) 818-0103

실제 촬영기법을 이용한
환상적 모험게임

WRATH OF THE GODS (신들의 분노)

애니메이트된 힌트, 일러스트레이션으로 표현되는 정보, 그래픽 어드벤처 게임의 한계를 뛰어넘어 실제 사진들로 재현되는 환상적 모험의 세계가 당신을 기다리고 있다! 사실감 넘치는 그리이스 신화 속으로 모험을 떠나자!

1944 ACROSS THE RHINE

텍스처 매핑(TEXTURE MAPPING) 기법을 이용한 사실적 전투상황과 완벽한 3차원 그래픽으로 기갑부대들의 활약상을 재현한 본격 탱크 시뮬레이션 게임!
2차대전 기갑부대의 유능한 지휘자가 되어 세계 역사를 바꿔보자!

웬 짜증? (Clock Wiser)

여러분만의 독특한 레벨을 만들 수 있는 100레벨이 넘는 환상적 퍼즐게임!
다양한 사운드 효과와 사운드 트랙 속에서 시간은 점점 흐르고…
당신이 게임에 몰입되는 순간, 지구력과 집중력의 싸움이 시작된다!

축! 빅에이 창립 1주년
'94년은 네오지오의 해!
이제 네오지오만 있으면 세상은 전부 내차지.
마치 오락실을 안방으로 옮긴 것같은 느낌을 줍니다.
게임계가 낳은 최고 인기 캐릭터를 가장 많이 보유하고 있는
네오지오는 다량의 소프트를 보유하고 있습니다.
NEO GEO
NEO-GEO
네오지오를 싸게
구입할 수 있는 단한번의
찬스!
네오지오 특별 할인잔치
빅에이 창립 1주년, 게임챔프
창간 2주년을 맞아 네오지오
할인 티켓을 첨부합니다.
할인가격
280,000원 → 193,000원
기간 : 1994. 11. 5~1994. 11. 31까지
NEO·
VIC-A
주소:서울시 중구 신당 1동 300-6 한영 B/D 1층
TEL:238-7941~3 FAX:238-7940
네오지오 전국 취급점 ●게임기 총대리점
* 서울 (주) 빅에이 238-7941~3 *용산상가 719-7156, 702-7091
* 잠실점 420-9781~3 * 부산(주)빅에이 868-4594~5

백제 싸울아비의 후손 '패왕자'를 비롯한 4명의 캐릭터가 추가된 초고감도 검술 액션,
이제 오락실과 동시에 「진 싸울아비 투혼」을 체험할 수 있다!

★ 회원입회금 납부 은행구좌번호 ★
예금주 (주) 빅에이

* 국민은행 347-25-0001-118
* 한일은행 089-103721-13-501
* 우체국 012013-0068348-11
* 농협 015-17-001296

* 일요일도 영업합니다.
빅에이가 부담하는 문의전화는 전국
어디에서나 080-021-4555

GEO

★ 네오지오 회원 모집

본사에 30,000원을 입금시키면 자동적으로 네오지오 회원이 되며 본사에서 주최하는 일체의
이벤트에 참가 우선권 부여 및 동시에 기념품을 우편으로 우송하여 드립니다.

할인응모권
네오지오 게임기

한국에 찾아온 세계 정상의 TIME WARNER INTERAC

상상을 초월하는 꿈같은

"보디가드", "JFK", "리셀웨폰"
"배트맨"등의 대작을 제작한 세계
최대의 종합영상회사!

TIME WARNER INTERACTIVE

미국의 영화회사인 워너 (Wanner Communications)와 출판사인 타임(Time)이 합병하여 탄생, 세계 최대 규모의 종합영상회사로서 막강한 기술력과 화상자료들을 바탕으로 멀티미디어 업계의 선두주자로서 자리를 굳혀가고 있다.

타임워너 제품 출시기념 특별 사은 행사

■ 행사 1 -

- **사은품 증정:** 타임워너 제품 구매자 중 선착순 1,000명을 선정, 타임워너의 로고가 들어간 예쁜 기념품을 증정합니다.

■ 행사 2 -

- **타임워너 파워유저그룹(TIME WARNER POWER USER GROUP):** 타임워너의 제품을 이끌고 갈 '타임워너 파워유저그룹'의 정예회원을 모집합니다.
- **회원자격:** 타임워너 제품 구매자 중 제품사용에 대한 의견(감상문)을 원고지 10~15매 내외로 작성, 당사로 송부해 주시면 추첨을 통해 500명을 선정합니다.
- **감상문 제출기간:** 1994년 12월 10일 까지
- **회원 특전:** 1) 회원증 발급
  2) 타임워너 제품구매시 특별할인 혜택
  3) 신제품 시사회 초대
  4) 회원 기념품 증정
  5) 해외 멀티미디어 산업시찰 기회 부여(추후선발)
  6) 30명을 추첨하여 교육용 소프트웨어 증정

"자료 요청권"
본 요청권과 함께 성명, 나이, 직업, 전화번호를
엽서에 기재해 보내 주시면 자세한 자료와
함께 기념품을 보내드립니다.

공급원

한겨레정보통신(주)
서울 용산구 청파동 2가 60-8
청파플라자 302호
Tel: 719-0451 / Fax: 719-0450

판매원

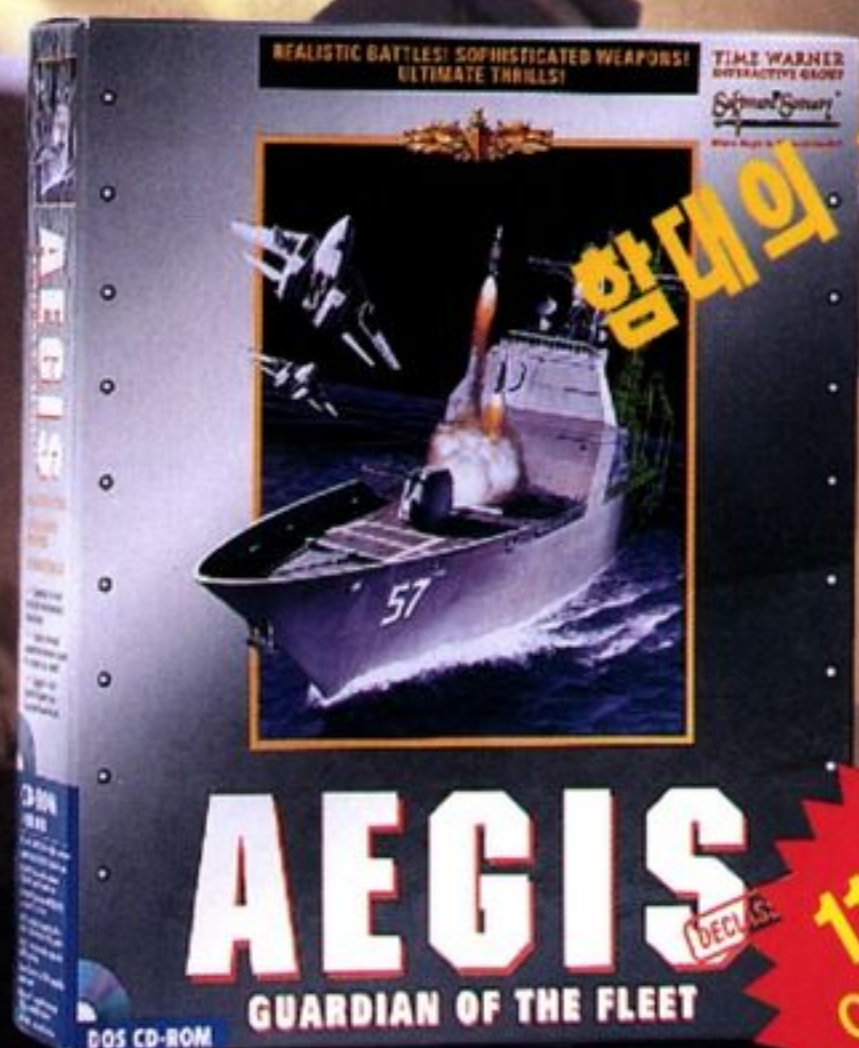
정보통신팀

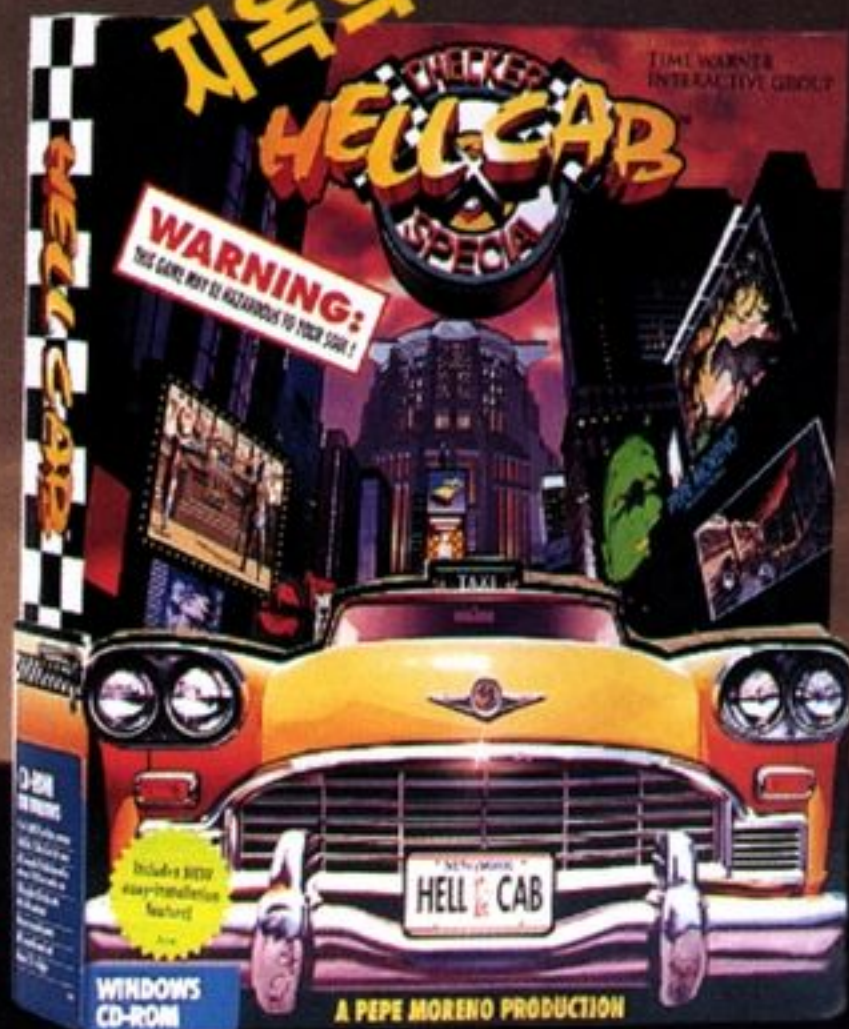
주식회사 대우
서울 중구 남대문로 5가 541(대우센터)
중앙사서함 2810호 / 우편번호 100-714
Tel: 759-2283, 2795 Fax: 759-2274

TIVE 사의 CD-ROM 게임!!!

일이 벌어지고 있다.

함대의 수호자

11월 출시 CD-ROM TITLES (TIME WARNER INTERACTIVE)

단한번의 실수는 전함대의 전멸을 뜻한다.!
최첨단 해상무기로 펼치는, 전혀 새로운 기법의
전쟁 시뮬레이션!
고도의 전술, 냉철한 판단, 당신의 지휘로
자유세계를 수호하라!

"BEST OF SHOW!" CES, SUMMER 1993
- Game Bytes Magazine

지옥의 택시

천국과 지옥을 넘나드는, 시공을 초월한 여행을 떠난다.!
쥬라기에서 현대의 뉴욕까지, 살아남아야만 한다!
완벽한 그래픽과 박진감 넘치는 사운드의 세계에 당신은
빠져들고 만다!

"THE MOST TALKED ABOUT MULTIMEDIA CD-ROM TITLE." - Daily Variety

링월드로의 귀환

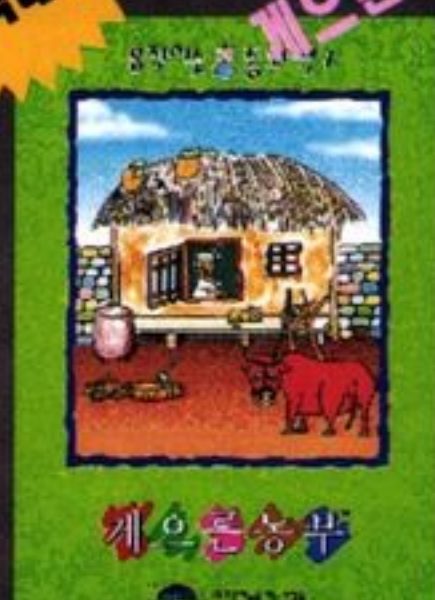
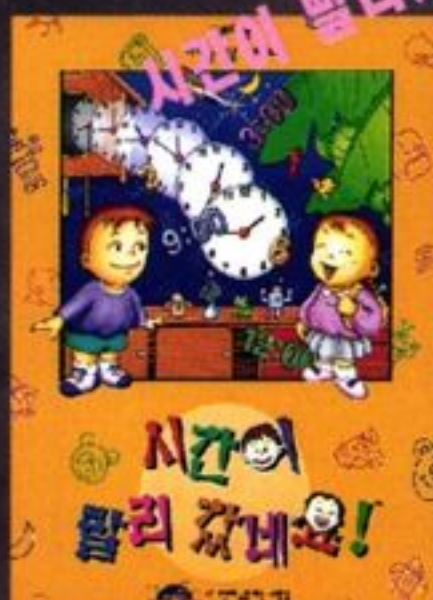
쫓고 쫓기는 우주의 대추적,
변신을 거듭하는 당신!
본격 가상현실의 세계로 당신을
안내할 SF 어드벤쳐 게임!
환상의 링월드에서 무적의
우주군단을 몰아내라!

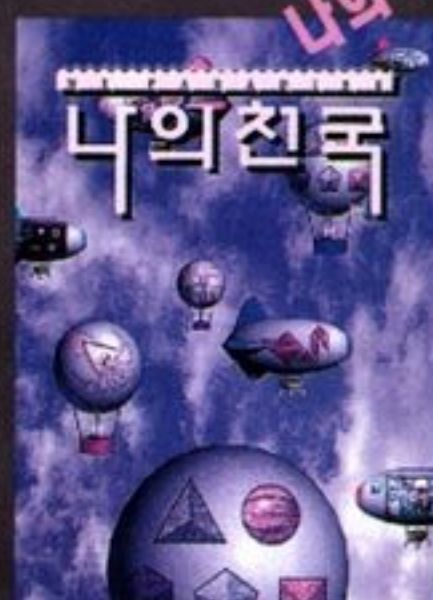
ONE OF SCIENCE FICTION'S MOST IMPRESSIVE CREATIONS
- Multimedia World, July 94

12월 출시예정 CD-ROM TITLES (TIME WARNER INTERACTIVE)

- 피닉스 파이터(Phoenix Fighter)
- 패스트 어택(Fast Attack)
- 엄지공주(Thumbelina)
- 피터와 늑대(Peter & Wolf)

11월 출시 CD-ROM TITLES (국내)

게으른 농부

전래동화 "소가된 게으름뱅이"를 각색하여 생동감 넘치는 등장인물들이 어린이와 함께 호흡하는 차세대 대화형 동화.
사실적인 애니메이션과 다양한 어휘 반복학습으로 어린이의 어학 학습에 큰 효과가 있다.

시간이 빨리갔네요

그래픽을 통해 아이들이 지루하지 않고 쉽게 시간을 배울 수 있는 교육용 프로그램.
시간학습 및 테스트 부분으로 구성되어 있으며 영어와 한글로 제작되어 선택적으로 사용될 수 있다.

나의 천국

도형 맞추기, 점잇기, 미로퍼즐 등 아이들의 공간 지각력과 색채감에 대한 인지력을 키워주는 교육용 프로그램.
아이들만의 소우주 "천국의 문을 살짝 열어 보세요".
영어와 한글로 제작되어 영어 학습능력 배양에도 도움이 된다.

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP

은하영웅전설

완전한글판

은하는 타오르고 있다!!

과연, 얼마나 가야 전쟁의 불길이 없는 성계에 도달할 수 있을까.
언제쯤 이 은하에 평화가 찾아올 것인가.
우주력(宇宙曆) 796년.
광대한 우주는, 골덴바움왕조가 지배하는 은하제국과 그 전제정치에 반대하는 자유행성동맹과의 끝없는 전쟁터로 변해버렸다. 32개의 성계로부터 이루어진 광대무변(廣大無邊)한 은하를 무대로 전략과 전술의 싸움은 다시 시작된다.
상상을 초월한 스케일의 "은하영웅전설 III SP"는 한층 더 지적으로 진화된 전략 & 전술 시스템에 의해 우주 시뮬레이션 게임의 최고봉을 노린다.
영웅의 야망이 사라지지 않는한 은하는 계속 뜨겁게 타오른다.

12月
한국, 일본,
대만 동시 발매

- 장르 : 전략 시뮬레이션
- CPU : 80286이상
- 메모리 : 2MB
- 모니터 : VGA
- 제작사 : BOTHTEC/KCT
- 발매일 : 12월 출시예정
- 사운드 : 사운드블래스터대응

KCT
(주) KCT
〒137-070 서울특별시 서초구 서초동 1316-4 파레스 402
TEL (02)562-6188 FAX (02)566-6187

특별부록으로 결정

국내 상륙 !

팩 훼손 방지용 오리지널 팩 케이스

장점 : 1. 먼지 등에 의한 고장 완전 방지
2. 지참하기에 간편
3. 보관하기 편리
4. 부드러운 개폐
5. 고급 재질 사용, 영구 사용 가능
6. 내부가 들여다 보이는 첨단 디자인

별도 판매도 합니다.

「게임챔프」에서는 영구보존용 오리지널 '팩 케이스'를 창간 2주년 특별부록으로 증정하며 자신의 보유 팩 수량 만큼 필요하신 분을 위해 별도 판매도 실시합니다.
게임챔프 독자를 비롯 전국 도소매업 업체에서도 연락 바랍니다.

예정 소비자가 3,000원

문의처 : 702-3211

* 소매점 판촉용이나 게임 팩 단골 구입자 에게 증정용으로도 좋습니다

☆도·소매하실분 연락바랍니다!!☆

게임챔프

1994년 12월
창간 2주년 호

목 차

1등이라고 해서 모두 1등은 아닙니다!

이번 호로 창간 2주년을 맞는 게임챔프는 1등 잡지들 가운데서도 가장 우뚝 선 1등이 되어 게임챔프를 보면 최고의 잡지를 보고 있다는 느낌을 가질 수 있도록 챔프가족들의 긍지를 더욱 높여 드릴 것입니다.

NEW SOFT

SPECIAL COMMING SOON

COMMING SOON

초특급속보

특보

긴급속보

창간 특집

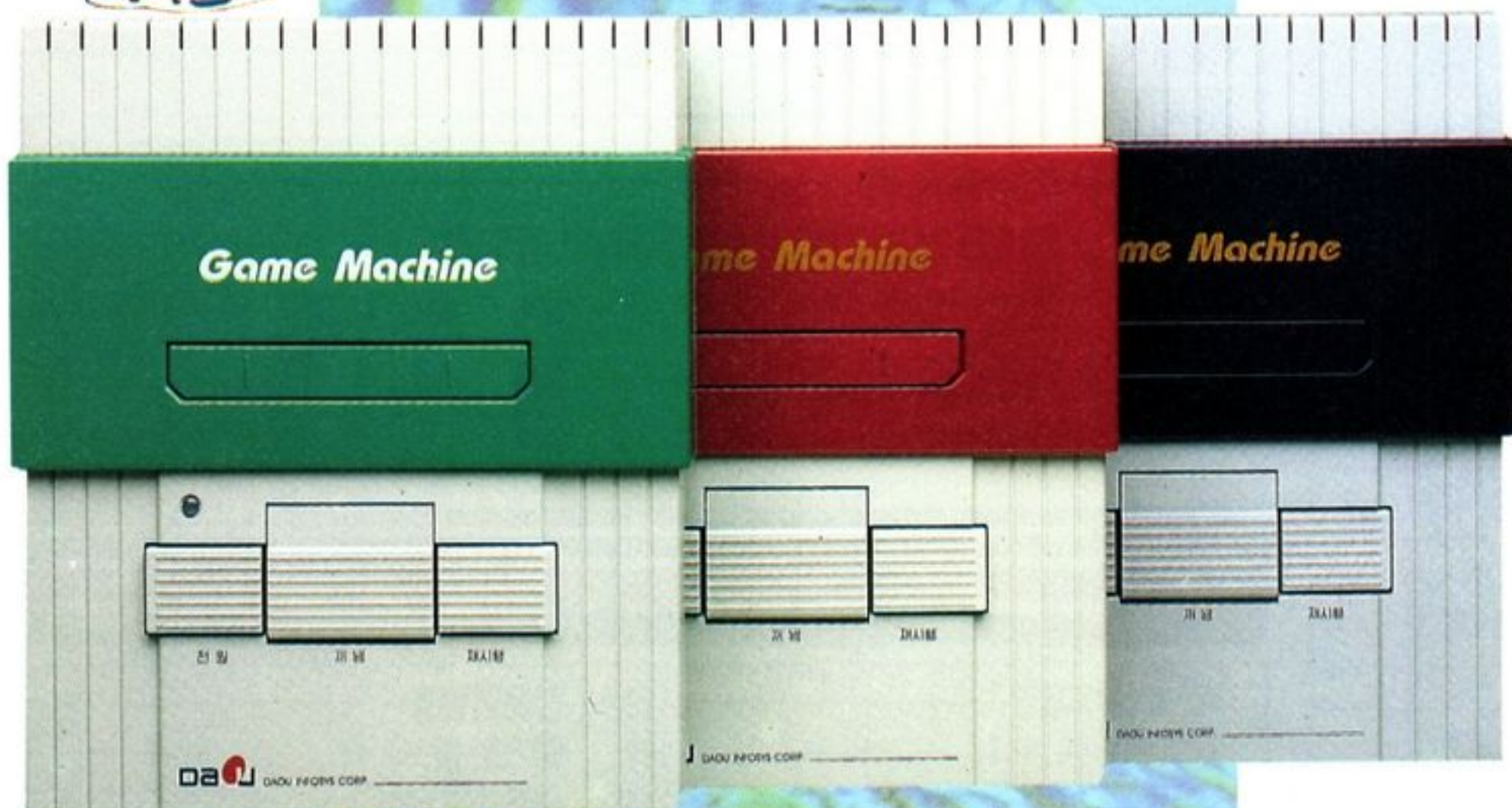
독자 코너/읽을 거리

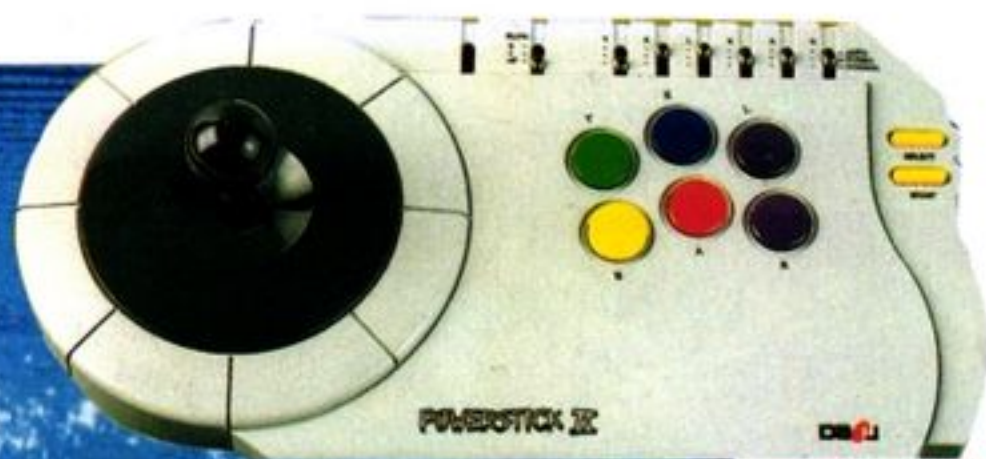
품질보다 더 좋은 광고는 없습니다.

패밀리용

- 장군의 아들
- 둘리 부라보
- 메탈포스
- 코코 어드벤처

겜보이용

- 장군의 아들
- 토토월드
- 둘리 부라보
- 슈퍼 월드컵축구
- 수호전사

게임머신

- 선명한 화면 깨끗한 음질
- 화려한 디자인 다양한 색상
- 완벽한 품질검증, (EMI 검증) 철저한 A/S
- 합리적인 가격과 견고한 내구성
- 2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

■옵니 TV링크

①가정의 모든 영상기기를 1대의 TV에 연결사용(4대)

②전자식 원터치 기능

별매중: 패밀리용 패드,싱글 컴버트(수퍼 패미콤), 패밀리용 스틱류

※전국의 게임매장 및 주요 백화점에서 판매중

(주)다우정보시스템

TEL : (032)611—9625~8

소비자 상담실 : 3450—4837

■서울(02) : 으뜸본점 : 703—1564, 게임랜드 : 712—3682
모닝게임 : 701—6066, 게임파워 : 706—9002
삼일전자 : 715—3131, 멀티테크 : 703—4658
영일전자 : 713—0140

■부산(051) : 태원상사 : 805—8968

■광주(062) : 마이컴프라자 : 522—9938, 광주컴 : 226—7948

■청주(0431) : 청주으뜸 : 68—8070,

■대전(042) : 대전태원 : 252—1309,

■대구(053) : 대구꾸러기 : 421—5243

프로야구도 멀티미디어 시대로…

한국 프로야구 원년인 1982년부터 1993년까지의 프로야구 발자취를 모두 수록한 국내 최초의 야구백과사전 CD-ROM 타이틀

10년 프로야구의 주요한 하이라이트를 비디오화면으로 처리하여 그때의 감격을 생생하게 전달하며, 한국 프로야구사의 발자취를 남겨온 선수, 감독, 코치, 심판들의 모든 내용을 수록하였습니다.

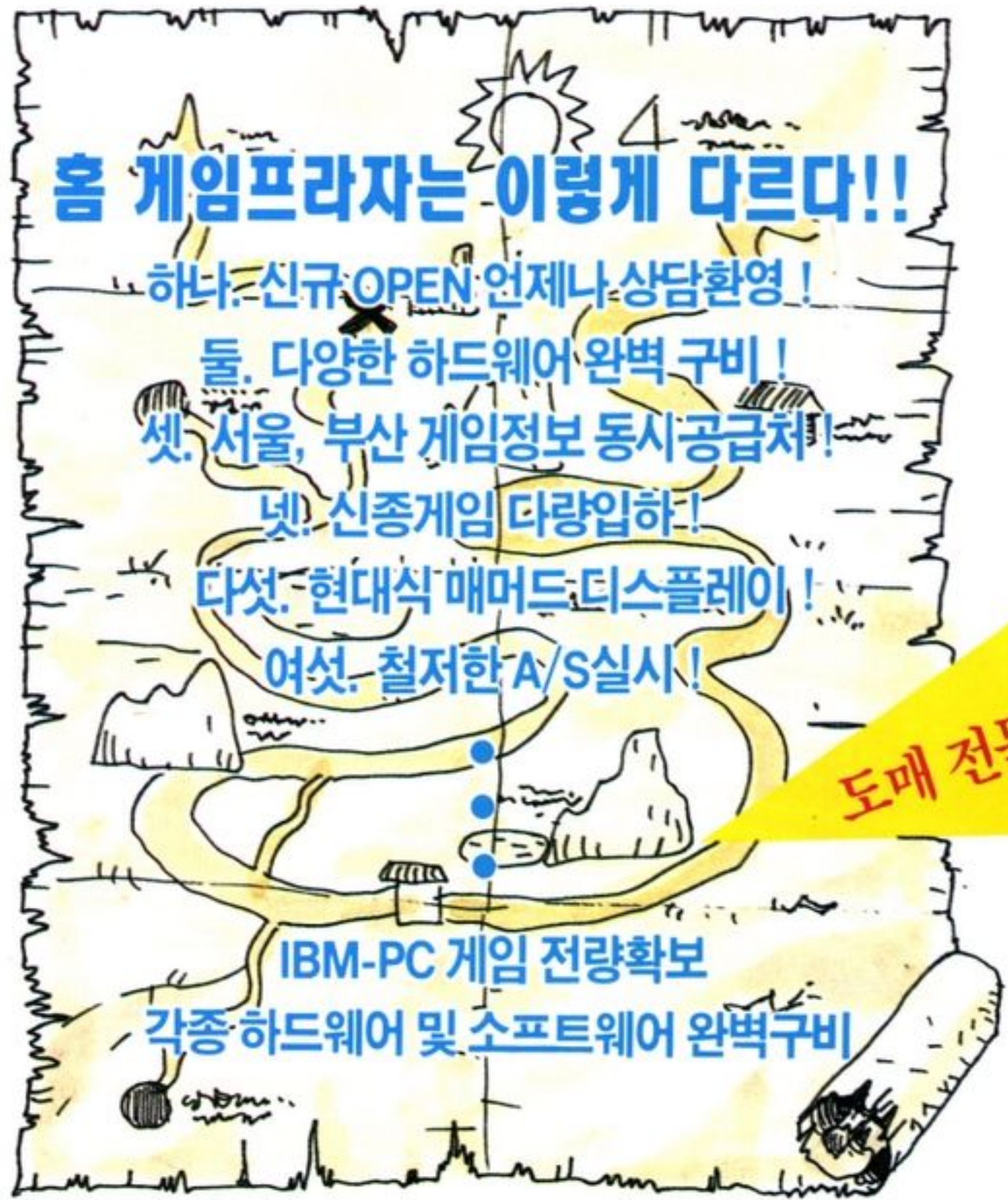
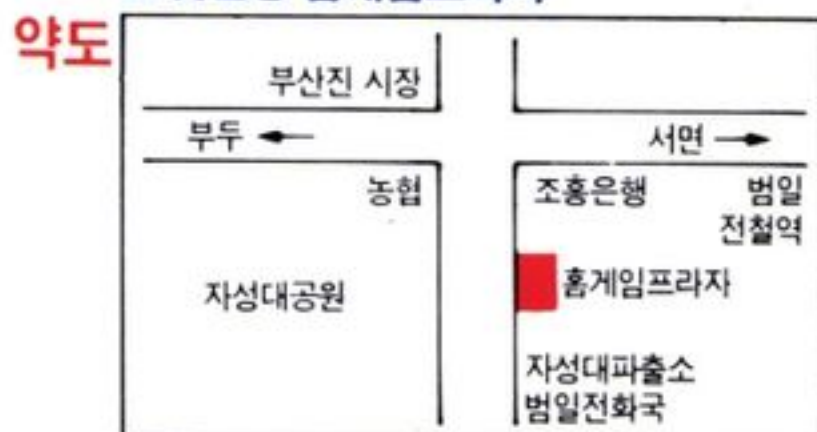
■ **수록내용**

- 현역선수, 은퇴선수, 감독, 코치 및 심판들의 개인신상명세.
- 개인 투 · 타기록, 사진, 한국야구위원회(KBO)에서 매년 발행되는 '프로야구 연감'의 모든 자료.
- 각 구단기구표 및 구단 응원가 등 구단 관련 자료.
- 각 언론사의 각종 수상내역 및 기타 수상내역.
- 스포츠서울 선정 연도별 10대 뉴스(사진포함)및 일지별 프로야구 역사.
- 11개의 프로야구 하이라이트 영상화면.
- 각 년도별 관중 및 입장수입 내역.

■ **전문취급점 모집**: 다우기술과 함께 멀티미디어 사업에 동참할 전문 취급점을 모집합니다.

Dau (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)
문의처: 멀티미디어 사업부 T. 3450-4740~1
팩시밀리: 552-0986

협력업체

• (주)소프트라인 713-2911 • 아리수미디어 705-1315 • 멀티타운 704-0065 • 마이컴프라자 (서울) 711-1384 • 마이컴프라자 (부산) 051)861-5658
• 동아 훼미리 796-9999 • 서한전자 538-8361 • 삼테크 538-8600 • 빌트인 시디 715-8158 • CD마당 271-0807 • 서일 시스템 723-7290

▶게임기 ✴ 팩

전문 엔터테이먼트 게임샵 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샾".
이젠 색다른 선진 서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

신설매장 (전문코너)
중고교환 판매 전문점
(중고고가매입)

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO
마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오,
패밀리, 스틱, 패드 각각 다량 보류, 염가판매

☆ 통신판매 ☆
게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분무료

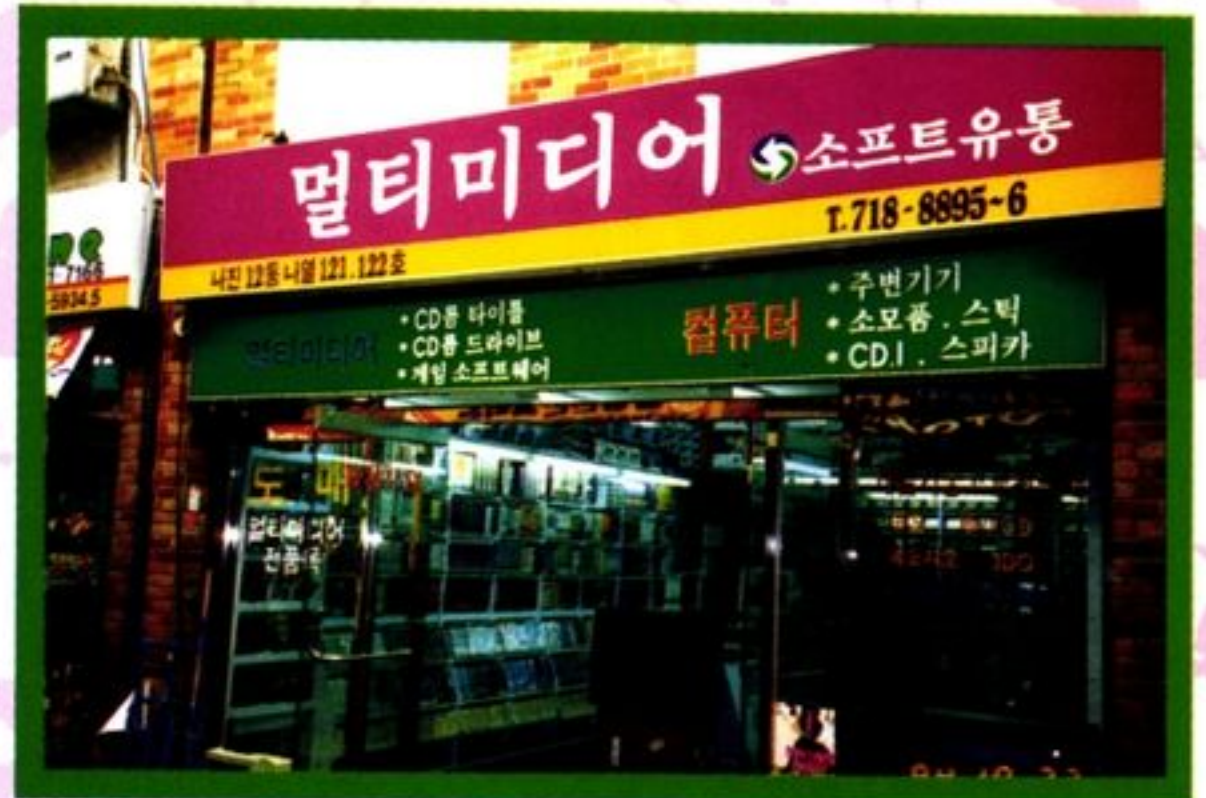
완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임산업에 참여하시는 업주를 위하여 완벽한 제도와 정보를 제공하겠습니다.

업주님들의 투자의 기회를 마련하여 안정적인 사업 확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든 고객을 가족처럼 소비자의 입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD, 3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요. 종전과 다른 모든 종류의 CD를 전시 판매하고 있습니다.

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD, 3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요. 종전과 다른 모든 종류의 CD를 전시 판매하고 있습니다.

3B SYSTEM에의 매장관리

- **BETTER PRICE(보다 저렴한 가격)**
- **BETTER QUILITY(보다 우수한 품질)**
- **BETTER SURVICE(보다 나은 서비스)**

원당 게임지대 TEL:64-1472

취급품목

1.IBM PC, 각종 게임
2.CD-ROM TITLE
3.VIDEO-CD
4.MULTI-MEDIA KIT
5.SOUND CARD
6.CD-ROM DRIVER
7.각종 컴퓨터 소모품

주소 : 용산구 나진상가 12동 나열 121-2호
TEL : 718-8895~6

구좌번호(예금주 : 서원철)

- 국민 : 015-24-0311-360
- 외환 : 309-19-02351-2
- 중소기업 : 284-13-0014-001
- 조흥 : 315-04-370918
- 농협 : 011-12-052163
- 신탁 : 36309-1790908

BEST
으뜸게임
으뜸본점
↑ 원효로
국민은행
전자랜드
→ 서부역
용산역 ↓
으뜸본점
TEL : 703－1564
통신판매
예금주 : 박춘완
국민은행 : 827－25－0004－133
농 협 : 011－01－333585
우 체 국 : 013722－0008822
조흥은행 : 952－04－017595
서울 용산구 한강로 3가 2－23 나진상가 15동 109호
TEL : 703－1564 FAX : 712－0198
인천으뜸
송현동
인천으뜸
동인천역
자유공원
주인석바위
신포동
T. (032) 762-1096
강동으뜸
길동4거리 방향
LPG 충전소
국민은행
천호4거리
강동으뜸
천호대교
T. 477-4700
부산으뜸
운동장
책방골목
보수동
부산으뜸
충무동
남포동
T. (051) 246-6634
청주으뜸
상당공원
고속터미널
무심천
청주대교
청주으뜸
분수대
T. (0431) 68-8070
석관으뜸
드림랜드
정릉
국민은행
대성프라자
으뜸게임기
T. 965-0056
오산점
선경비디오
시장
시청
성호국민학교
오산극장
T. 374-4055
용암점
명지중·고교
충암중·고교
소프트랜드
쌍방울
북가좌동
한양아파트
T. 373-3096
과천점
APT단지
새서울쇼핑1층 으뜸
제일은행
에스트로쇼핑
T. 504-5253
잠실점
종합운동장
종합운동장 지하철
정신여고
잠실 우성쇼핑 1층
T. 423-2755

개업 10주년 기념 특별 할인 대잔치
파워스틱 기종별 300개 한정

플레이디아
- 최대 72분의 애니메이션을 재생
- 화상 전용 LSI탑재

네오지오 CD • 56메가 비트의 메모리
- 아케이드 게임 사운드를 능가
- 아케이드 격투게임 명작 완전이식

슈퍼32X
- 32비트 RISC칩
- 32768색 동시 발색
- 메가CD 보다 월등한 기능
- 비교적 싼 가격, 1탄 소프트는 「메탈헤드」

새턴
- 32비트 RISC 프로세서 1670만색
- PCM DMADNJS, 32채널
- 「버철화이터」「데이토나 USA」 이식 결정

3DO
- 최초의 32비트 멀티미디어 게임기
- 슈퍼 스트리트 파이터 터보 등의 다양한 게임을 즐길 수 있다

축 오픈

이천으뜸
중소기업은행 종합터미널 군청 온천유원지 서울여관 제일은행 으뜸게임기총판
T. (0336) 635-8414

부산 게임천지

부산 게임 문화는 여기에서 시작된다.

이곳에서는 일단 ! 최근 게임 유저들에게 초특급 인기를 얻고있는 3DO, 듀오, 마티, 레이저 액티브 등 최신 하드웨어를 볼 수 있습니다. 물론 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이는 기본적으로 진열되어 있습니다. 그리고 여러분이 좋아하시는 게임음악 CD도 절찬리에 판매하고 있습니다. 아무튼 게임에 관한 것이라면 결코 여러분을 실망시켜 드리지 않을 것입니다.

●

그리고 또하나 저의 매장에서는 '중고보상교환판매'를 특별히 실시하고 있습니다. 여러분이 가지고 있는 중고 게임기를 가지고 저의 매장에 찾아주시면, 언제든지 웃음 가득한 얼굴로 여러분에게 타기종으로 바꿔드립니다. 못 믿으시겠지요 ! 일단 한번 와보 시라니까요 ! !

●

또 여러분 중 IBM-PC 게임과 CD게임을 좋아하시는 분들을 위해 저의 매장에서는 완전히 봉사한다는 마음으로 IBM-PC 게임과 CD게임을 10%~40% 할인 해드립니다.

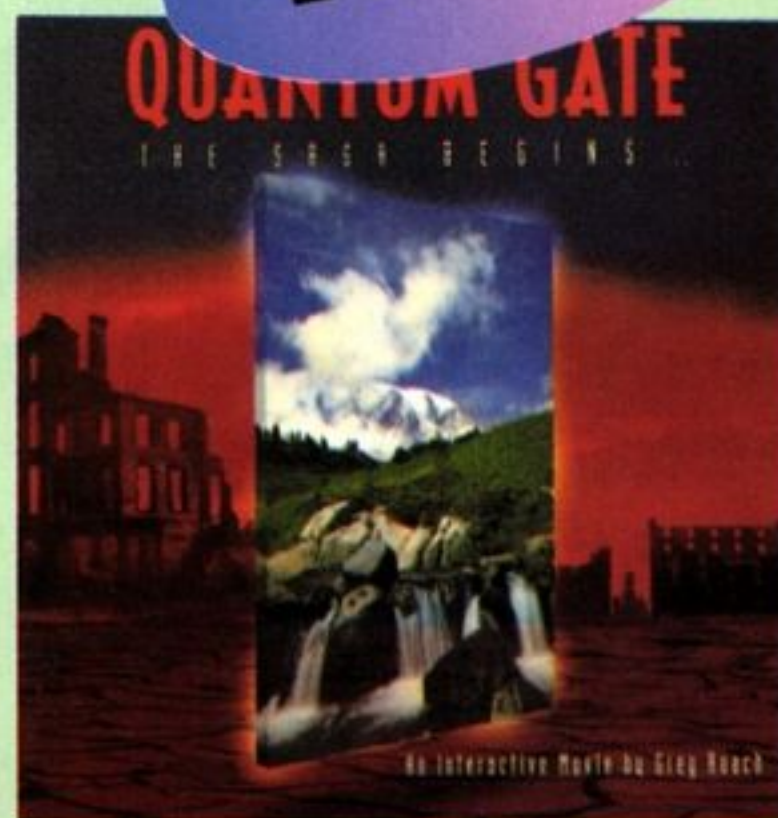
●

- 게임천지는 카피 팩 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며 정품만을 취급하여 게임유저들에게 최상의 써비스를 제공하려고 최고의 노력을 하고 있습니다.
- 게임천지는 게임유저들에게 부담감을 주는 허실적인 회원제를 하지 않습니다. (그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할 수 없는 천지만의 노하우를 제공합니다.)
- 슈퍼 패미콤 팩을 비롯하여 전기종 CD 및 소프트를 게임 천지가 빠르게 타 매장보다 저렴한 가격으로 판매 및 교환해 드립니다.

GT 게임기

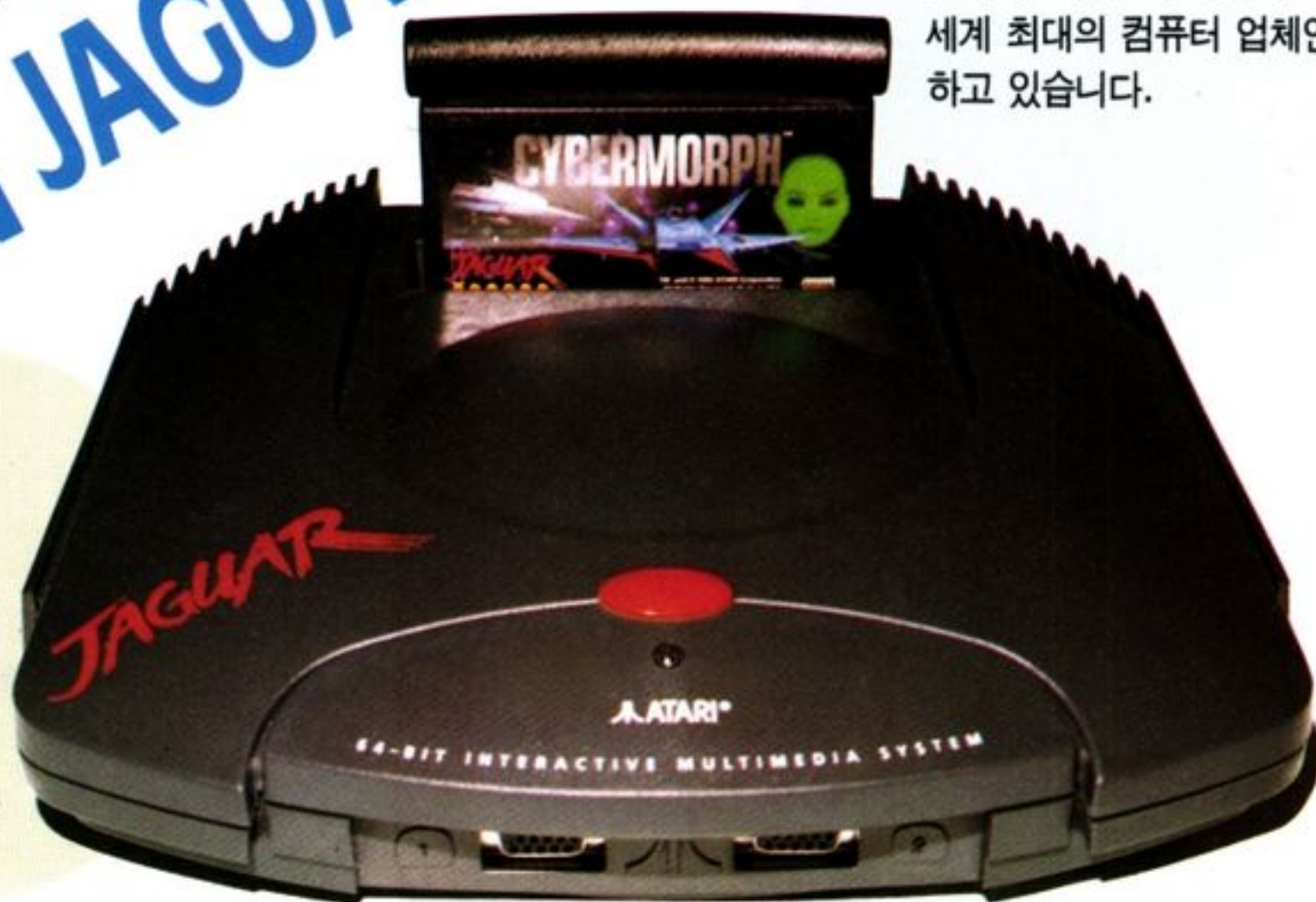
파격적 특가판매 ! !
GT 소프트 완벽구비

■통신판매 예 금 주 : 안종열
신탁은행 : 43104-1575703
농 협 : 915-12-131274
■TEL : (051)647-1770 FAX : (051)634-3196

Just come JAGUAR™

ATARI® 는 미국 아타리사의 등록 상표임
JAGUAR™는 미국 아타리사에서 발매되는 JAGUAR의 등록 상표임
IBM® 는 미국 아이비엠사의 등록 상표임

구세대 게임기는 가라 !
X세대 게임기 JAGUAR가 온다!!

JAGUAR는 미국 ATARI사에서 개발, 판매하고 있으며 제품의 제조는 세계 최대의 컴퓨터 업체인 IBM사에서 하고 있습니다.

이제 한국에서도 불독소프트가 미국아타리사와 한국내 판매 계약을 맺고 고객여러분께 재규어 본체및 소프트 웨어를 공급하게 되었습니다.

64 BIT 인터랙티브 멀티미디어 시스템 JAGUAR

(주) 불독소프트웨어

TEL : 703-0043 FAX : 717-7045

※ 각 지방 총판및 대리점 모집

가자! 꿈과 모험의 세계로

온몸으로 실감하는 3차원 그래픽
인터랙티브 멀티미디어 시스템
64비트 게임머쉰 재규어
10월 발매 결정

JAGUAR에는 5개의 프로쎄서가 내장되어 있어 그 기능이 더욱 돋보입니다.
GPU. DSP. OBJECT PROCESSOR. BLITTER. 68000.

•17버튼 패드 12개의 특수키로 전후좌우 탐색 가능
•패드의 기능을 표시하는 판넬 내장
•별도의 Set-Up 필요 없음

JAGUAR는 64비트 기종임에도 타 32비트 기종보다 가격이 저렴하며 소프트도 상당히 낮은 가격으로 발매될 예정이고 CD-ROM은 금년 4/4분기중 발매 예정이다

현재 판매중인 타 업체 게임기와 성능 비교

구분	JAGUAR	A 제품	B 제품	C 제품
SYSTEM ARCHITECTURE (BUS WIDTH)	64-Bit	32-Bit	16-Bit	16-Bit
RENDERING/ANIMATION SPEED	Greater than 850 Million Pixel/Secound	Maximum 64 Million Pixel/Secound	Maximum 1 Million Pixel/Secound	Maximum 1 Million Pixel/Secound
BUS BANDWIDTH	106.4 Megabyte/Sec	60 Megabyte/Sec	?	?
COLORS	16.7 Million	16.7 Million	256	64
TRUE COLOR GRAPHIC	Yes(32-Bit)	Yes(24-Bit)	Yes(16-Bit)	No
PROCESSOR	5 Processdr	5 Processdr	65C816	5 Processdr
STERED 16-BIT CD. QUALITY SOUND	Yes	Yes	No	No
MIPS	5.5	?	?	?
CUSTOM HARDWARE FOR 3DO OBJECTS	Yes	No	No	No
MULTI-PROCESSING ARCHITECTURE	Yes	?	?	?
OBJECT PROCESSOR	Yes	No	No	No
S-VIDEO OUT	Yes	Yes	Yes	No
RF	Yes	?	Yes	Yes
COMPOSITE	Yes	Yes	Yes	?
RGB	Yes	?	Yes	Yes
RESOLUTION	720× 576	640×480	521×448	320×224

발매 소프트웨어및 발매예정 소프트웨어

구분	SOFTWARE	발매일
1	EVOLUTION DINO DUDES	발매중
2	RAIDEN	발매중
3	TREVOR McFUR IN THE CRESCENT GALAXY	발매중
4	TEMPEST 2000	발매중
5	WOLFENSTEIN 30	발매중
6	ALIENVS PKEDATOR	10월초 발매예정
7	CHECKERED FLAG	10월초 발매예정
8	CLUB DRIVE	10월초 발매예정
9	DOOM	10월초 발매예정
10	DRAGON THE BRUCE LEE STORY	10월말 발매예정
11	KASUMI NINJA	10월말 발매예정
12	SPACE WARS	10월말 발매예정
13	BATTLEMORPH (CD.ROM)	11월 발매예정
14	BATTLEZONE	11월 발매예정
15	BUBSY	11월 발매예정
16	IRON SOLDIER	11월 발매예정
17	BLUE LIGHTNING (CD.ROM)	12월 발매예정
18	CREATURE SHOCK	12월 발매예정
19	DEMOLITION MAN	12월 발매예정
20	HIGHLANDER (CD.ROM)	12월 발매예정
21	TINY TOON ADVENTURES	12월 발매예정
22	BARKLEY BASKCT BALL (CD.ROM)	95년초 발매일 미정
23	BRET HULL HOCKEY	95년초 발매일 미정
24	CHAOS AGENDA (CD.ROM)	95년초 발매일 미정
25	HARD BALL III	95년초 발매일 미정
26	JACK NICKI AUS GOLF (CD.ROM)	95년초 발매일 미정
27	LEGIONS OF THE UNDEAD	95년초 발매일 미정
28	STAR RAIDERS 2000	95년초 발매일 미정
29	CYBERMORPH	내장

불독 소프트 전자랜드점
전자랜드 신관 광장 1층 23-1호
TEL : 3272-6437 FAX : 3272-6438

인천최대 게임전문점 (25평의 매머드 매장)

요·술·궁·전

새것도 싸게! 중고도 싸게!

통신판매 및 교환 • 회원제 • 고가매입

무료 회원제	특혜 ①가입비및 회비 없음 특혜 ②특별 할인 혜택드림 특혜 ③물물 교환시 보상 혜택 특혜 ④가격 리스트. 게임 사은품 발송 특혜 ⑤중고 게임기 예약 혜택 특혜 ⑥전화만 주시면 주문과 관계없이 즉시 가입해 드립니다
창고 공개	네오지오, 듀오, 듀오R, 듀오R.X, 메가CD, 슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘, 핸디 겜보이, 미니 컴보이, 훼미리, 3DO, 원더메가, 새턴, U.F.O외 주변기 팩-365일 대기중!
통신 주문 방법	①가격을 문의하시고 ②전화로 주문 하시면 ③주소 및 입금확인후에 ④최고 빠른 우편으로 발송 ⑤1-2일 이내 도착! 직접 찾아 오시는 분에게는 감사의 표시로 사은품 증정 합니다
요술 궁전 매직 이벤트	매월 2째 일요일 게임대회-푸짐한 상품 드립니다 게임 20%-30%할인판매, 훼미리 팩 가격쎄일 중고 팩으로 게임기 교환 해드립니다 겜보이 가지신분 훼미리 새것과 교환 해드립니다 (교환비 5,000원) 게임에 관심있는 아르바이트 모집(15세이상)

부평점 (요술궁전) : (032) 518-1491 / 518-4089 / 517-6761

주안점 (게임토피아) : (032) 429-7600 / 429-7604 / 435-5176

영업시간 : 오전 9시~저녁 10시

주소 : 인천 북구 부평3동 274-48

통신판매 예 금 주 : 전만춘

우 체 국 : 103911-0090304 국민은행 : 202-01-0935-993

농 협 : 130017-56-022055

백운역에서 하차 도보로 5분거리

3차원 입체 스크롤 방식을 이용한
실전 그대로의 탱크 시뮬레이션 게임
- 당신은 K-1 탱크로 지상전투의 모든것을 만끽할 수 있다 -
한 국 의 M B T
K-1 탱크
(일명 : 88전차)

게임본부 게임본부 게임본부 게임본부
물물교환센타 물물교환센타 물물교환센타 물물교환센타

신상품 신게임팩 → 가격파괴

창고형매장 창고형 도매가격 → 소비자

차세대 게임 물물교환으로 준비하세요.

훼밀리 모험 게임 신종팩 링크의 모험

링크의 모험 이야기

- 격렬한 싸움 끝에 링크(Link)게논(Ganon)을 물리치고 트리포스(Triforce)를 가지고 돌아와서 젤다(Zelda)공주를 구출하였습니다.
- 그러나 그 모든 일은 정말로 끝난 것일까요?
- 그로부터 여러 계절이 흘러갔습니다.

게임본부는 값싸고 최고의 상품을 빨리 쉽게 구할수 있는 곳입니다.

게임본부 게임본부 게임본부 게임본부 게임본

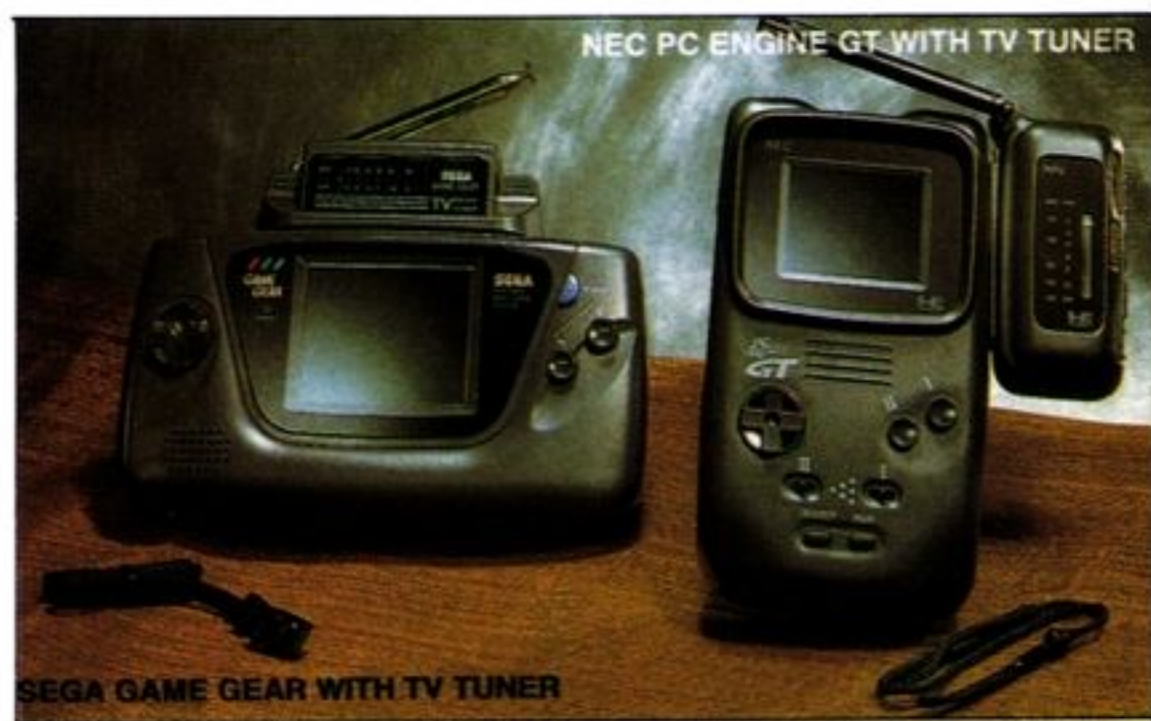
물물교환 센타 물물교환 센타 물물교환 센타 물물교환 센타 물물교환

중고매입 판매 전문매장

빅기어

라이트 플레이어

찾기 쉽고 가까운 곳에…

약도

주소:서울 용산구 한강로 2가 선인상가 21동 1021호
TEL:701-1667~8 FAX:704~9402

Home Run II

중화프로야구

한글판

일년간의 노력과 헌신적인 제작으로 중화프로야구2가 다시 세상을 진동한다.

Donkey Kong Country.
You won't believe it either.

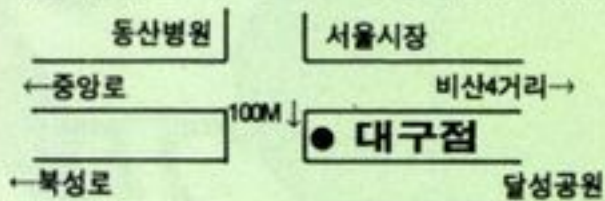
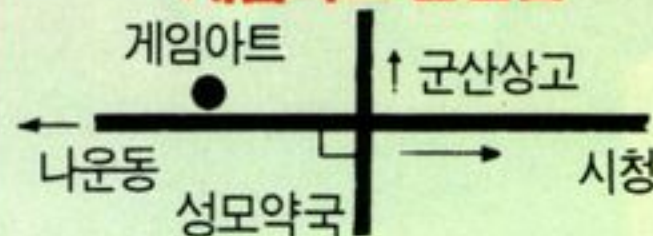
SUPER DONKEY KONG®

기종	S/W명	발매일	제작사	장르
SUPER COMB-OY	동키콩 컨트리	1월 21일	NINTENDO	ACT

★동키콩 컨트리★

⊙울트라 64 기법을 채용한 몽키게임.
⊙놀라운 3차원 입체 그래픽과 환상적인 입체감 실현.
⊙3중 스크롤, 독특한 시스템, 완전히 달라진 캐릭터.
⊙닌텐도와 실리콘그래픽스의 기술을 합쳐
16BIT 게임기에 아케이드 게임 정도의 화면 재현.
⊙영화를 보는듯한 긴장감과 시원함을 만끽 할 수 있다.
⊙마리오 카트와 같이 섬세하면서도 재미를
가득 안겨다 주는 게임.
⊙엘리어사와, 실리콘 그래픽사는 세계가 인정하는
컴퓨터그래픽 기술을 보유하고 있다. 영화 터미네이터2,
쥬라기 공원등에서 만들었던, 그래픽틀과
환상의 컴퓨터그래픽을 재현.

(주)고봉산업

서울특별시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩6층
TEL (02)706-8602~4 FAX (02)706-8605

삼성 게임소프트웨어
16비트용
SAMSUNG
삼성전자
MEGA BOMBERMAN
세계적인
인기게임 봄버맨
시리즈가 드디어
삼성
16비트
게임로
등장!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
16비트 저가보급형 게임기
SPC—201N ₩129,900
C 1994 HUDSON SOFT
도입총판 아랑

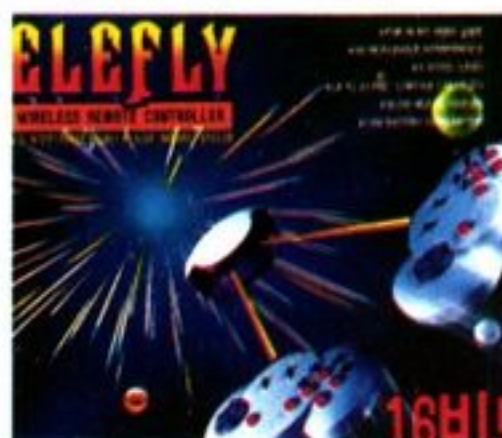
전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

삼성게임기 체임점모집중

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

16비트 수퍼알라딘보이전용

무선패드

기존 패드보다 간단한 작동
슬로우 모션 기능 탑재
25피트 조정 능력 향상
2배속 스피드 터보
초절전형

16비트 슈퍼컴보이전용

- 용량 : 8M
- 제작사 : 코나미
- 장르 : 액션
- 멀티탭 지원

타이니 툰 시리즈는 언제나
발매와 동시에 매진입니다.

안양2점 (0343)66－8530
성결 신학 대학 소프트 랜드 군포 평촌 안양경찰서 아세아 유통 안양시청

반포점 533－1733
반포 대교 반포쇼핑 타운 3층 반포토탈 경부선 호남선 고속버스 터미널

울산점 46－3429

안산2호 (0345)410－6666

광주점 (062)

면목점 209－6424

순천점 (0661)51－5584

화정점 (062)371－6946

세운점 274－7794

제주점 (064)33－4436

평촌점 (0343)83－6696

대치점 555－5415

명일동 488－8604

상계점 939－3195

노원점 930－2881

마산점 (0551)48－0016

신림점 888－3960

삼성 게임소프트웨어
16비트용

SAMSUNG
삼성전자

TOM & JERRY™

도입총판 포스트

게임문의전화 서비스

게임진행시 모르는 것이 있을땐
토요일 오후 2시에서 5시 사이에
TEL : 707-1448 문의하세요 !

삼성홈 게임기 총판점

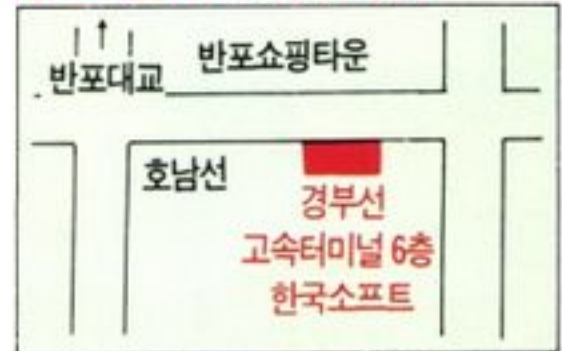
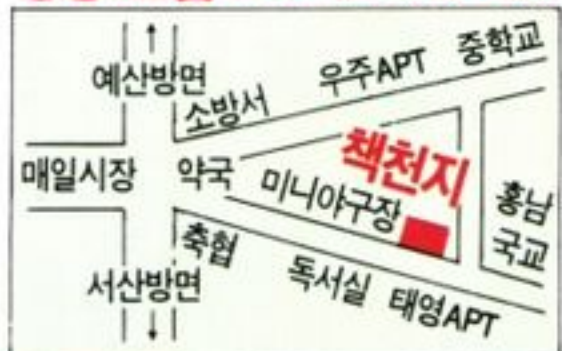
서울 포스트 : 715-3393 게임라인 : 713-7033 **광주** 광주콤 : (062) 228-6652
(주)아 랑 : 715-5828 (주)하이콤 : 795-5765

■ **구입문의** : 삼성 홈 게임기 총판점 전국 삼성게임 프라자 전국 유명백화점 쇼핑센터 가전대리점 및 컴퓨터 전문점
■ **소비자 상담실** : 259-2971~6

16비트
저가보급형 게임기
SPC-201N ₩129,900

선착순 100명
OPEN 기념 사은품증정

홍성1호점 TEL : (0451) 33-8297

반포2점 TEL : 599-6661

마산2점 (0551) 97-9881
복음병원 / 동마산 / 마산 컴퓨터테크 / ←시내 / 인터체인지 / 마산고려병원 / 팔용교육단지

화곡점 (02) 653-7520
화곡사거리 / →신곡국교 / 신정여상 / 국민약국 / 독일 베이커리 / 도서 프라자 / 목동사거리

염주점 (062) 376-5676~7
지리산 / LO컴퓨터 / 염주해물탕 / 신세대 아카데미 / 광주은행 / 쌍촌동→ / ←염주체육관

하남점 (062) 973-3909
10월초 Open예정

광주터미널점
송원여고 / 기아써비스 / 광천터미널(내) / TEL : (062) 366-8060

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

예금주 : 전승수, 구좌번호
국민은행 : 015-01-0622-611
외환은행 : 209-19-04609-1
농 협 : 011-01-392188
신탁은행 : 36301-2151801

● 체인점 모집
704-1573
715-3393

고에이사의 인기소프트 한글판 라인 업

깊어가는 가을밤
BISCO의 소프트만 있다면
눈 깜짝할 새에 새벽이 온다

11月 중순 발매 예정

PC게임 베스트셀러 「삼국지 Ⅲ」 벌써 통일을 이룩한 플레이도 많겠지만, 핸드북으로 새로운 전략에 도전해본다.

- A5판, 192페이지
- 가격 : 9,900원

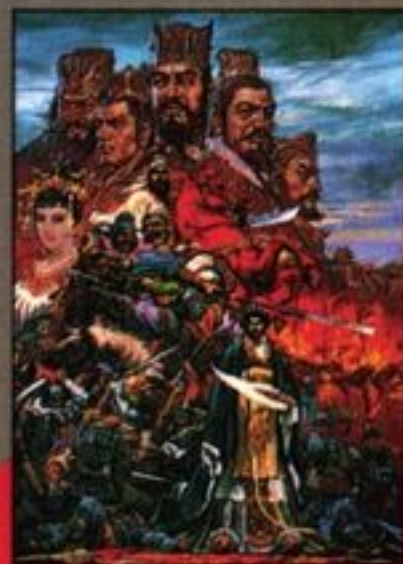
三國志 Ⅲ 핸드북

장대한 사나이의 드라마 !
숨 쉴틈 없는 계략과 음모
신들의 재미를 훔친
시뮬레이션 게임의 원조 !
역사대 서사시 !

- 가격 : 42,900원

三國志 Ⅱ

씨리즈 제3탄은 모든면이 초특급 !
각 방면에서 꽃피워지는 영웅들과 당신의 이야기가
또 다른 삼국지의 역사를 만든다

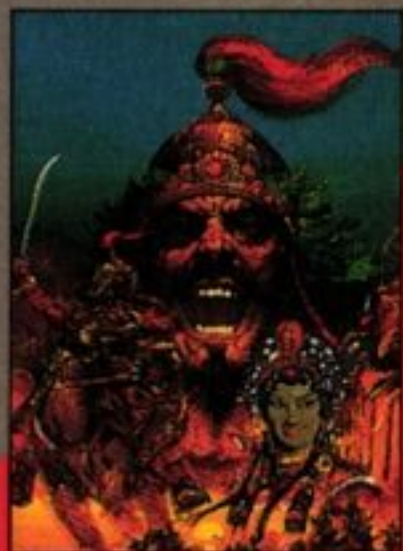
- 가격 : 42,900원

三國志 Ⅲ

유라시아 최대의 영웅,
징기스칸 ! 지금 200만의
무적대 기마군단이
성난 파도처럼
광활한 대지를 유린한다.

- 가격 : 36,300원

징기스칸

부패와 악을 물리치기 위해
일어난 108인의 반골들
통쾌한 일대 활극이
당신앞에 펼쳐진다

- 가격 : 36,300원

수호전
[水滸伝]
-天命의 맹세-

서울특별시 송파구 오금동 23번지 도원빌딩 3층
TEL : 401-2531~2, FAX : 449-5367

챔프정보국

업 체

쌍용, IBM 게임 시장 본격 진출

레벨어설트 샘 & 맥스

IBM PC 게임 개발 및 유통 업체인 〈소프트네트〉가 게임사업을 포기함으로써 쌍용의 IBM 게임 시장 진출이 본격화되었다. 소프트네트는 쌍용그룹과 샘전자가 합작해서 93년 봄에 설립하여 〈둠〉, 〈레벨 어설트〉, 〈텐타클 최후의 날〉 등의 게임으로 PC 게임 유저들에게 익숙한 회사. 쌍용그룹은 내부사정으로 〈소프트네트〉를 정리하고 게임 관련 업무를 자사에서 수행하기로 하였다. 따라서 게임 개발은 잠시 유보된 셈인데, 그 대신 (주)제일컴퓨터 시스템의 〈메탈 세이버〉를 대만에 수출하기로 하는 등 당분간은 국내 게임의 수출에 주력할 예정이다.

데이콤, 온라인 게임 서비스 확대

데이콤이 컴퓨터 통신망을 통해 즐길 수 있는 온라인 게임 서비스를 확대한다. 데이콤은 지난 7월부터 PC 통신 천리안을 통해 머드게임인 〔쥬라기 공원〕을 제공한데 이어, 10월부터 〔당구게임〕과 〔대통령 만들기〕 등 2종류의 모뎀 게임을 추가로 서비스할 계획이라고 발표했다.

이 모뎀 게임은 참가자들이 해당 게임방에서 제공하는 게임 소프트웨어를 자신의 PC로 전송받은 후 온라인 상태로 다른 참가자들과 대화하면서 게임을 할 수 있게 제작됐다. 데이콤은 앞으로도 〔쥬라기 공원2〕, 〔자동차 경주〕, 〔온라인 야구〕, 〔시간 여행자〕 등 온라인 게임 서비스를 제공할 예정이다.

문의처 : 데이콤(02-220-0220)

임꺽정, 출시 불투명

지난 달 게임챔프 부록 게임 파워에 소개된 바 있는 액션 게임 임꺽정(제작사 트윔)이 공동 개발사인 대만 어센드사와의 계약 결렬로 인해 출시가 불투명해졌다.

문제의 발단은 시스템상의 카드 호환성 때문인 것으로 알려져 있는데, 어센드사에서 채용하고 있는 카드가 국내에서는 거의 사용되지 않는 기종이라고 한다. 현재 대만측에서는 세븐 히어로라는 타이틀로 제작중에 있다.

문의처 : (주) 트윔(02-704-8946)

SKC, 하이텔에 전용게시판 개설

국내 게임 유통사인 SKC 소프트랜드(이하 SKC)가 지난 10월 1일부터 하이텔 내에 SKC 전용 게시판을 개설했다. 이 게시판의 개설로 인해 SKC에서 출시되는 게임 소식과 각종 정보, 그리고 SKC에서 발매된 소프트웨어의 각종 패치 화일 및 게임 관련 자료 이용이 용이해질 전망이다. 접속 방법은 하이텔 내에서 GO SKC를 하면 된다.

문의처 : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

행 사

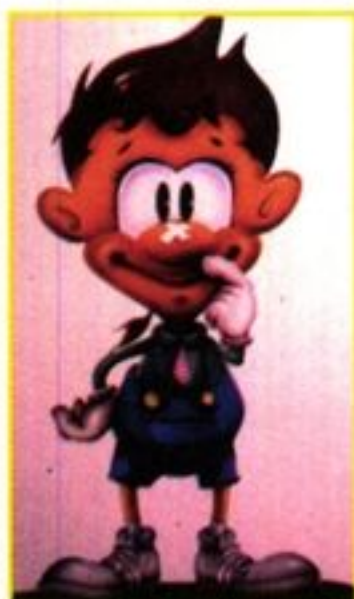
전자쇼에 전시된 차세대 게임기들

차세대 기기, 전자쇼 출현!

지난 10월 12일부터 17일까지, 6일간에 걸쳐 제 25회 한국 전자쇼가 한국종합전시장에서 개최되었다. 국내 전자 산업의 현주소와 미래를 예견해 볼 수 있는 이번 전시회에서 특히 관심을 모은 것은 바로 차세대 게임기의 등장이었다.

금성사의 3DO와 삼성사의 슈퍼 32X, 새턴의 하드웨어 뿐만 아니라 발매 예정인 소프트웨어도 함께 전시되었는데 슈퍼 32X의 〔스타워즈〕와 새턴의 〔버철화이터〕 등을 플레이해 볼 수 있는 기회가 주어져 장사진을 이뤘다.

금성사는 11월에 3DO와 12개의 소프트웨어를 발매할 예정이고, 삼성은 연내에 슈퍼 32X를, 내년초에 새턴을 출시할 계획이다.

이벤트

sbs 〈달려라 코바〉의 주인공 캐릭터 코바

KBS에서 방영중인 〈생방송 게임천국〉의 캐릭터 슈퍼걸 미리

안방 게임시대가 열린다

KBS와 sbs가 각각 게임 프로그램을 신설하고 시험 방송을 실시했다. KBS는 지난 달에 파일럿 프로그램으로 선보인 바 있는 〈게임천국 TV-I〉를 〈생방송 게임천국〉으로 타이틀을 바꿔 토요일 오후 5시에 정규방송으로 편성했다. 10월 15일 첫방송된 〈생방송 게임천국〉에는 손범수와 박미선이 MC를 맡았고 류시원, 안문숙, 뮤 등의 연예인들이 출연, 50분간 시청자들과 게임 실력을 겨뤘다. 이 프로그램은 삼성멀티미디어 PC에서 화상전송을 지원했으며 한국통신에서 전용회선을 협조했다.

신청자 접수는 서울 080-244-0077, 지방은 080-024-0076이다. 한편, sbs도 15일 오후 1시부터 20분간 〈달려라 코바〉 시험 방송을 마쳤다. 이 방송은 국내 게임개발 및 유통사인 동서게임채널과 공동으로 제작한 프로그램이다. 첫 방송은 '94 미스 코리아 미 김예분의 사회로 진행됐으며 월요일부터 금요일 (7:50~8:00) 10분씩 방송될 예정이다.

문의처 : 미리내 소프트웨어 (02-338-2313), **동서게임채널**: (02-774-0261)

매 장

부산 홈게임 프라자 7주년 기념행사

부산 홈게임 프라자는 개업 7주년을 맞이하여 사은품 증정 행사를 실시한다. 게임기기나 소프트웨어를 구입할 때 게임챔프 광고에 게재된 행운권을 지참한 소비자에게는 6종류의 중국 주화 또는 중국 기명 우표를 증정한다.

문의처 : 부산 홈게임 프라자(051-645-2158)

으뜸, 10주년 기념 특별 할인

용산 소재 게임 매장 으뜸게임이 개업 10주년을 맞이하여 기종별 파워스틱 300개를 특별 할인 가격으로 한정 판매한다. 할인 내역은 다음과 같다.

슈퍼컴보이용	35,000원 → 21,000원
수퍼알라딘보이용	30,000원 → 19,000원
양기종 겸용	40,000원 → 23,000원

문의처 : 으뜸게임(02-703-1564)

하드웨어

불독 소프트, 재규어 정식 발매

불독 소프트웨어가 미국 아타리사와 한국내 판매 계약을 맺고 재규어 본체 및 소프트웨어를 소비자에게 공급한다. 재규어는 64비트의 게임머신으로 3차원 그래픽의 인터렉티브 멀티미디어 시스템이다.

문의처:
불독 소프트
(02-703-0043)

발매 예정 소프트

- 에일리언 VS 프레데터
- 체커드 플래그
- 클럽 드라이브
- 둠
- 브루스리 이야기
- 가즈미 닌자
- 스페이스 워
- 배틀 존
- 버시
- 철병
- 크리에이처 쇼크
- 데몰리션 맨
- 타이니 툰의 대모험
- 베커리의 농구
- 하드볼
- 스타 라이더스2000
- 사이버모프

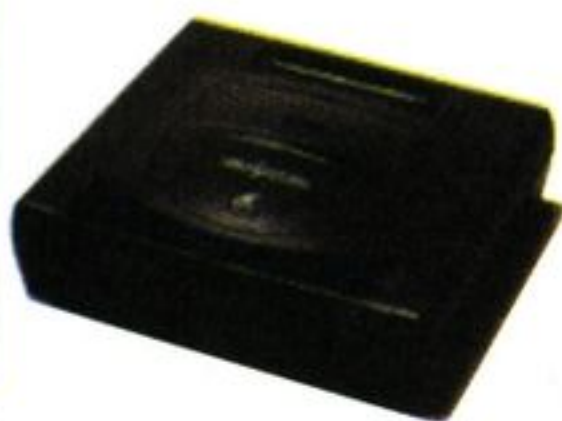
삼정 데이타 시스템, 온라인 게임 〔쥬라기공원2〕 서비스 개시

지난 7월 25일 국내 최초의 온라인 머드 게임인 〔쥬라기 공원〕을 선보였던 삼정 데이타 시스템에서 그 인기에 힘입어 〔쥬라기 공원2〕도 선보인다. 〔쥬라기 공원2〕는 머드 게임으로써 컴퓨터 또는 상대방과 1: 1 방식 뿐만이 아니라 많은 사람이 동시에 같은 게임에 참가할 수 있는 게임이다.

이 게임은 기존 천리안의 〔쥬라기 공원〕 메뉴 내의 4, 5, 6, 7, 8, 9번 메뉴로 구성되어 있다.

문의처 : 삼정 데이타 시스템(02-333-3969)

하드웨어

차세대 게임기 가격은 어떻게 되는가

플레이 스테이션은 파격적인 가격 인하가 예상되고 있다. 미국 시장에 진출해 있는 3DO 리얼을 의식, 399달러 정도(약 40,000엔: 한화로 약 32,8000원)로 판매할 예정이다

40,000엔 이하로는 인하가 불가능할 것으로 보이는 PC-FX. 그러나 타 기종의 대폭 인하가 단행된다면 가격 인하가 불가피할지도…

라이벌 기종인 플레이 스테이션을 의식, 가격 발표가 보류된 세가 새턴

차세대 게임기 가격 예상도

상품명	발표 시기	발표 가격대	예상 가격(*.2)
세가 새턴	94년 11월 중순	50,000엔 이하	42,800~47,800엔
PC-FX	94년 11월 중순	50,000엔 이하	47,800~49,800엔
플레이 스테이션	94년 12월 초순	50,000엔 이하	29,800~42,800엔
울트라64	95년 가을	25,000엔 이하	25,000~29,000엔
3DO 리얼	발매중	54,800엔	40,000엔(*.3)

(*.1) 일본 엔화와 한화와의 비율은 8.2: 1로 계산했음.
(*.2) 이 수치는 일본 유통 관계자들을 상대로 한 앙케이트 자료를 근거로 했음.
(*.3) 미국에서 가격 인하가 단행된 것을 근거로 하여 예상한 가격임.

차세대 게임기의 성능과 지원 소프트웨어가 속속 발표되고 있는 반면, 관심이 집중되고 있는 가격에 대해서는 정식 발표가 지연되고 있다. 이같은 현상은 각 제작사간의 견제에서 비롯된 것으로 알려져 있다.

소니 컴퓨터 엔터테인먼트 홍보부의 관계자의 말에 따르면, "타사의 움직임에 신경 쓰는 것은 사실이다. 발표 시기도 그에 따라 탄력적으로 조정될 것이다. 하지만 언제까지나 발표를 미룰 수는 없지 않은가. 조만간 정식 발표가 이루어질 것이다."

한편 일본의 모 잡지사 관계자는 "각 게임기의 가격은 모두 5만엔대(*.1)를 넘지 않을 것이다. 그러나 각 게임기의 가격 차이도 상당할 것이다."라고 밝혔다.

3D 안경없이 즐기는 홀로그래픽 입체 영상

NTT(일본전신전화국)가 홀로그래픽을 이용한 입체 영상 제작에 성공했다. 종래의 입체 화면은 3D 안경이 필수적이었으며, 일정한 각도가 아니면 입체적으로 보이지 않는 단점이 있었다.

아직 슬리트를 통해 쳐다보는 형식이기 때문에 실용화 단계는 아닌 듯하다

NTT는 촬영용 광원에 펄스 레이저를 사용하여 이같은 문제점을 완벽히 해결했다. 피어오르는 연기나 맥주 거품의 넘치는 모양을 실제로 움직이는 수준으로, 35밀리 필름으로 촬영할 수 있도록 했다.

이후 NTT의 목표는 영상을 컬러로 한다든지, 텔레비전 규격으로 영상을 확대하는 문제, 그리고 컴퓨터 그래픽화를 통한 입체 영상을 게임과 접목시키는 일이다.

네오지오 CD 완전 매진

일본 아키하바라 전자상가에 내걸린 네오지오 CD의 완전 발매 공고

지난 9월 9일, 49,800엔(한화로 약 40,8000원)에 발매된 SNK의 네오지오 CD가 완전 매진을 기록했다. 〔아랑전설 스페셜〕, 〔사무라이 스피리츠〕 등의 CD ROM 소프트웨어를 저렴한 가격에 구입할 수 있다는 점이 완전 매진에 기여했다는 분석이 지배적이다.

한편, 지난 10월 하순에 출시된 2차 물량을 보면, 네오지오 CD는 윗부분을 열고 CD를 넣는 톱 로딩 방식이며 본체도 약간의 스타일 보완이 이루어졌다. 가격은 이전과 동일하다.

소프트웨어

〔버철화이터2〕 새턴으로 이식 발표

세가사가 새턴 발매를 앞둔 시점에서 〔버철화이터2〕를 새턴용으로 이식할 것이라고 발표했다. 지난 9월 21일부터 일본에서 열린 AM쇼에 출품되어 팬들의 이목을 집중시켰던 〔버철화이터2〕가 새턴용으로 이식을 발표함으로써 새턴을 기다리는 팬들에게는 기쁜 소식이 아닐 수 없다.

AM쇼에서 공개된 〔버철화이터2〕

이벤트

SNK 비행선 등장

SNK 〔네오지오〕호

네오지오 CD 라이브 인 도쿄〕 전시 회장 전경

SNK가 제작한 비행선 〔네오지오〕호가 일본 관동 지방과 관서 지방에서 유람 비행을 실시했다. 비행선 외부에는 〔진 사무라이 스피리츠〕의 광고 문구가 커다랗게 삽입되어 있다.

한편, 같은 시각 동경 하루미에서는 〔네오지오 CD 라이브 인 도쿄〕가 열렸다. 이 전시장에는 발매를 기다리지 못한 성급한 팬들이 대거 몰려들어 성황을 이뤘다.

실리콘 그래픽스 엑스포 '94 개최

작년에 열렸던 실리콘 그래픽스 엑스포의 회장 풍경

닌텐도의 차세대 게임기 〔울트라64〕의 개발에 관여하고 있는 실리콘 그래픽스사의 이벤트가 10월 26일에서 28일까지 3일간 일본 요코하마에서 열렸다.

실리콘 그래픽스사의 워크 스테이션은 컴퓨터 그래픽 기술의 최고봉에 위치하고 있으며 〔쥬라기 공원〕, 〔터미네이터2〕 등의 작품에 이용되어 왔다.

이번 전시는 실리콘 그래픽스의 기술을 보여주는 것으로 울트라64의 미래를 예견해 볼 수 있는 자리로서 그 의미가 깊다.

업 체

SNK, 타기종 이식 중단 선언

12월 15일 발매 예정인 네오지오용 〔진 사무라이 스피리츠〕.

일본 SNK가 〔킹 오브 화이터즈 '94〕 이후 개발한 소프트웨어는 타기종으로 이식하지 않을 방침이라고 발표했다. 결국 플레이어 쪽에서 본다면 SNK의 아케이드용 게임은 SNK의 네오지오로 밖에 즐길 수 없게 된 것이다.

〔아랑전설 시리즈〕, 〔사무라이 스피리츠〕 등을 제작, 타기종에서도 인기를 얻은 바 있는 SNK의 이번 결정은 네오지오 판매 차원의 전략이라는 관측이 지배적이다.

과연 이번 조치로 네오지오 유저가 늘어날 것인지는 미지수이다

세가 채널 보급에 세가 디지틀 커뮤니케이션 동참

케이블 TV를 이용한 게임 소프트웨어의 보급 서비스를 실시하는 세가 디지틀 커뮤니케이션(이하 SDC)이 9월부터 동경을 비롯한 3곳의 케이블 TV 방송국에서 세가 채널을 가동시켰다.

SDC는 세가 채널의 보급 촉진을 위해 계약자에게 메가 드라이브2를 2개월간 무료로 대여하는 등, 케이블 TV 방송국과의 공동 이벤트를 실시할 예정이다.

세가 게임 스테이션 개설

〔People〕의 서비스 제공 화면

세가는 IBM 컴퓨터 네트워크인 〔People〕에 여러가지 게임 관련 정보를 제공하는 〔세가 게임 스테이션〕을 개설했다. 아케이드 게임의 최신 정보 입수는 물론, 포럼과 대화방을 통한 유저간의 의견 교환도 할 수 있다. 또 통신 전용 소프트웨어 〔GUIPPY:People 내의 라이브러리에 수록, 지원 하드웨어 필수〕를 사용하면 최신 게임의 플레이 화면을 볼 수 있다.

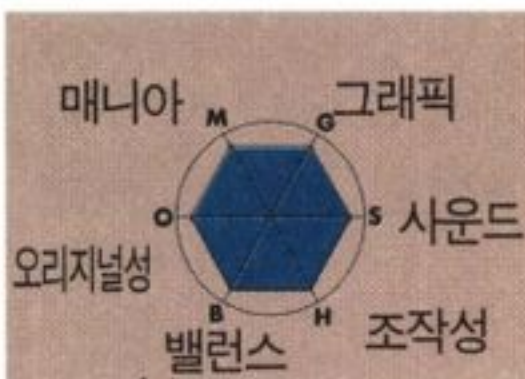
세가, AT&T와의 업무 제휴 포기

미국의 전화회사 AT&T와 세가사가 미국판 메가드라이브 기종인 제네시스용 통신 모뎀 〔EDGE16〕의 공동 개발, 판매 제휴를 무효화했다. 이후 세가 오브 아메리카사는 미국 통신기기 회사인 카터팔트 엔터테인먼트사와 통신용 게임 사업상의 라이센스 계약을 체결했다.

소니 오브 아메리카 본사. 11월부터 미국 5개 도시에서 〔X 밴드〕의 통신 업무가 개시될 예정이다

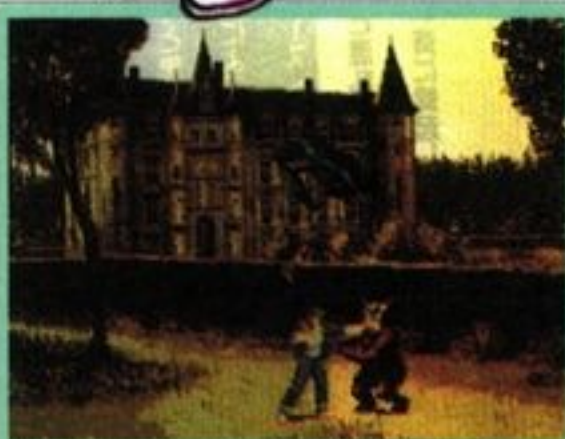
몇대의 가정용 게임기를 전화 회선으로 연결하고 대전 게임을 즐길 수 있는 카터팔트의 게임기용 모뎀 〔X 밴드〕와 통신 게임 서비스에 세가사가 제네시스 사용을 인정한다는 내용의 계약이다. 채산성 문제로 AT&T측이 〔EDGE16〕의 업무 제휴를 포기했기 때문에 세가사도 카터팔트와의 새로운 계약을 체결, 〔EDGE16〕의 1/16 가격으로 개발할 수 있는 〔X 밴드〕를 통해 저렴한 통신 서비스를 모색하고 있다.

명인의 게임평가

이것은 게임의 완성도를 한눈에 알아볼 수 있는 그래프로, 6가지 시각에서 게임을 평가한 것이다. 그래프의 모양이 커다란 6각형 모양에 가까워지면 완성도가 높은 게임이므로 꼭 믿고 구입하시길!

챔프 게임명인의 가축화(?)!

액션/슈팅

김종팔
얼마전 '한국 전자 쇼'에서 선보인 새턴용 (버철화이터)를 하기 위해 30분동안 줄 서 있다가 자신의 차례가 되었지만 10초만에 울음을 터뜨리고 말았단다. 이유는 상대가 버철화이터의 고수였는데, 국민학교 4학년이었다나.. 여하튼 요즘 국민학생들 무서워잉!

원더홍
평소 나타족이 되고 싶어했던 원더홍. 그녀에게도 어느날 기회가 왔다. 멋진 외제차가 원더홍 앞에 서는 것이 아닌가? 좋은 찬스라 생각하고 재빨리 차 앞으로 간 원더홍이지만 우습게도 차 창문이 열리면서 한 남자가 오버이트를 하는 황당한 일이 벌어졌다나? 내가 어디가 어때서? 으악 열받아라!

노스페라투

제작사	세타
발매일	94. 10. 7.
가 격	9,800엔
기 종	SFC

역시 기대했던 만큼 (페르시아 왕자)와 비슷한 가정용 게임이 등장한 것같다. 배경 그래픽은 페르시아 왕자보다 섬세한 편이다. 전투 시스템은 칼이 아니라 발을 사용하는 것으로 봐서 과격하지 않을 것으로 보이지만, 역시 섬짓한 부분이 있다.

(악마성 드라큐라) 이후에 간만에 나오는 공포 게임이다. 아니, 레드 아리마도 있네. 이 게임은 (마계촌)이나 (악마성)과는 전혀 다른 (페르시아 왕자)같은 스타일로 움직임은 섬세하지만 액션적인 면은 약간 떨어진다. 또한 공포스러운 분위기는 잘 표현했지만 짜증나게 하는 곳이 듬성듬성 있다.

크레이지 체이스

제작사	켐코
발매일	94. 10. 21.
가 격	8,800엔
기 종	SFC

액션 게임치고는 조금 특이하게 게임을 전개해 나간다. 적들이 공격해 플레이어에게 데미지를 입히기 보다는 트랩 등의 위험 요소를 피해나가는 게임이므로 비교적 안정적인 플레이를 할 수 있지만, 방심할 수는 없다. 게임중간에 재미있는 미니게임도 볼만하다.

깨끗한 그래픽이 돋보이는 액션 게임인데, 아마 주인공 키드 크라운은 미국의 캐릭터일 걸? 액션성도 아주 강하고 스테이지 곳곳에 여러 함정들이 숨겨져 있고 화면도 쿼터 뷰 방식을 사용해서 액션 게임치고는 독특한 분위기를 내고 있다. 그래픽이 깨끗해서 화면만 봐도 재미있다.

데몬즈 블레이존

제작사	캡콤
발매일	94. 10. 21
가 격	9,800엔
기 종	SFC

우와! 가격은 얼마라도 좋다. 내가 좋아하는 게임이 드디어 나왔다! 특히 주인공 캐릭터가 레드 아리마로 제작되었기 때문에 더욱 끌릴 것이다. 마계촌 시리즈에서 기사 '아더'를 그렇게 괴롭히더니 드디어 당하게 되는군! 더욱 괴기스럽고, 복잡해진 게임의 구성이 액션 게이머들을 긴장시키기에 충분하다.

마계촌 시리즈에서 우리를 골탕먹이던 레드 아리머가 주인공으로 나오다니. 어디 혼 좀 나봐라. 떽! 내가 마계촌에서 너 때문에 얼마나 고생했는데. 이 게임도 마계촌처럼 환상의 난이도를 자랑하고 더 음산한 분위기가 특징이다. 아휴! 이 게임도 클리어하려면 열 꽤나 받겠구나.

스타 블레이드

제작사	남코
발매일	10월 28일
가 격	7,800엔
기 종	MD

스타폭스인가? 실피드인가? 어떠한 시스템에도 속하지 않는 특이한 화면 전개 기법이 독특하다. 주 사용무기가 레이저인 만큼, 우주 시대에 맞는 슈팅임을 알 수 있다. CD 롬 사용자가 아니면 즐길 수 없는 명작. 적들은 면으로 구성되기도 하지만, 입체 선으로 구성되기도 한 점이 주목할 만하다.

몇년전 아케이드로 인기를 끌던 스타 블레이드가 메가 CD로 나오다니! '플레이 스테이션'으로도 만드는 것 같던데... 메가 CD용은 실피드의 그래픽을 담당했던 사람이 만들어서 멋진 폴리곤 화면을 볼 수 있고 게임 자체도 실피드처럼 단순한 갤러그가 아니어서 메가 CD 유저들에게는 인기를 끌 것같다.

롤플레잉/어드벤처

이킹

챔프 창간 2주년을 맞이하여 엄청난 케익을 먹다가 배탈이 났다던데. 시도때도 없이 화장실 가야만 하는 괴로움. 오랫만에 만난 남자친구와 저녁식사 도중에도 화장실에 가야했으니, 깊어가는 가을 그녀의 찾은 화장실 출입에 기다려줄 남자 그 누구란 말인가? (역시 이번달도 똥귀신이 말썽이군)

송백정

얼마전 모처럼 극장 앞에 간 송백정. 극장 매표소에 돈을 넣었는데 돈이 다시 나오는거다. 아니! 이게 무슨 현상이다냐? 계속 넣었지만 결과는 마찬가지. 그래서 열받은 우리의 송백정은 비장의 각오로 돈을 꾸겨넣었는데 안에서 하는 말! "저기요! 여기는 버스 토큰 안팔아요!"

페다

제작사	야노만
발매일	94. 10. 29
가 격	9,990엔
기 종	SFC

오! 기다리던 나의 (페다)! 드디어 출현했군. 필드가 (로맨싱 사가)의 맵으로 구성되어 자유도가 떨어지는 감이 있다. 기존의 RPG에 비주얼 신을 첨가시켜 현실성을 높이는데 많은 신경을 쓴 것같군. RPG이기도 하지만 시뮬레이션이기도 해서 장르가 좀 애매하군.

발매일을 밥먹듯이 미루던 페다가 드디어 나왔구나. 「화이어 엠블렘」과 비슷한 전략 게임이지만 전투 때의 그래픽이 훨씬 뛰어나다. 특히 멀티 엔딩제 도입과 인공지능 전투 등 편리한 시스템을 사용해서 지루함도 없애고 아무튼 명작 게임 근처까지는 간 것같다. 맥스 팀. 샤이닝 시리즈나 계속 만들지…

진.여신전생 if

제작사	아트라스
발매일	94. 10. 28
가 격	9,990엔
기 종	SFC

PC엔진의 걸작이 또다시 if(만약에..)라는 마크를 달고 SFC로 출현했다. 기본적인 시스템(라우-카오스, 가디안)은 변함이 없지만 조금은 X세대의 감각에 맞도록 수정된 면도 보이며, 등장하는 주인공의 프로필 역시 X세대의 감각을 알아주는 듯하다.

에고, 최신작이 빨리도 나오는구나. 이번에는 고등학교를 무대로 하고 있고 가디언 시스템이라는 새로운 시스템을 선보이는구먼. 하지만 무대가 너무 똑같아서 지겨운 감도 있고 가디언 시스템도 독창성이 없다고 생각된다. 국내, 특히 게임 유저는 3차원 던전 RPG를 즐기는 사람이 많지 않던데, 이 게임은 과연 어떨지…

신 SD건담 외전

제작사	반다이
발매일	발매중
가 격	3,980엔
기 종	GB

호호호, 이렇게 작은 게임기에서 이렇게 멋진 게임이 되다니. 칼라로 보면 더욱 그럴싸하다구요! 게임의 시스템 역시 GB의 명작인 (젤다의 전설 외전)과 동일한 스타일을 사용하고 있지만, 그래픽 면에서 확실히 복잡하게 구성되어 있다.

끊임없이 게임으로 나오는 건담 시리즈. 에구구구. 건담이 나오는 게임이 도대체 몇개여? 셀 수도 없겠구먼. 이 게임은 컬러로도 즐길 수 있고 젤다의 전설 외전과 비슷한 분위기다. GB를 가지고 있으면 즐길만한 게임중 하나로 그래픽이 꽤 뛰어나다.

시뮬레이션/스포츠/보드/퍼즐

정부미

컴퓨터를 장만해 퇴근 후 집에서 통신을 열심히 하고 있다는 정보. 어느날 아침에는 얼굴에 키보드 자국을 왕창달고 눈에 쌍커풀이 다 없어져서 출근했다. 지난밤에 퇴마록에 등장하는 귀신과 채팅을 했다고 난리다! 아침에 일어나 보니 키보드에 물이 흥건하다던데, 키보드를 베개삼아 좋은 모양이군.

우춘리

우춘리의 보물 단지인 자동차에 야채 리어커가 박치기를 해서 손해배상을 요구했지만 야채 장수는 리어커 밖에 가진 게 없어서 리어커를 춘리에게 줬는데 그 리어커를 자동차 뒤에 달고 다닌다나 뭐라나. 덕분에 차에 더 많은 사람들이 탈 수 있어서 좋다고, 아예 이 기회에 전업해서 인삼이나 팔지…

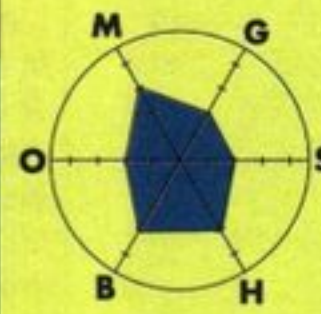
디어 보이스

제작사	유타카
발매일	94. 10. 28
가 격	9,800엔
기 종	SFC

이 게임은 일본의 월간 '소년매거진'에 수록된 인기 연재 만화를 슬럼덩크와 비슷한 농구 게임 시스템으로 구성한 것이다. 게임의 구성은 리얼타임 커멘드 입력 방식인데, 미소년(?)들이 등장해 멋진 플레이 모습을 감상할 수 있다.

슬램덩크에 이어서 나온 농구 만화가 바로 디어 보이스. 하지만 원작 자체가 슬램덩크보다 떨어지던데 뭐! 아무튼 이 게임은 슬램덩크와 비슷한 방식의 게임으로 그다지 특별한 점은 눈에 띄지 않는다. 뭐! 국내에서는 만화도 발간이 안됐다고. 그저 그런 게임이구먼!

세계 7대 문명

제작사	아스믹
발매일	94. 10. 7
가 격	12,800엔
기 종	SFC

6천년 전으로 거슬러 올라가서 티그리스, 갠지스, 유프라테스 또 뭐더라? 에고, 누가 이렇게 어려운 게임 만들었어. 강가를 중심으로 문명을 덕으로 정치해 성장시킨다는 교육적인 내용의 게임이다. 가격이 비싼 것이 흠인데, (로드 모나크)처럼 평면적인 메뉴 스타일이라 그다지 어렵지는 않을 것이다.

제목에서도 알 수 있듯이 세계 7대 문명에서 정치를 하며 도시를 성장시키는 시뮬레이션 게임이다. 덕분에 교육적인 내용을 담고 있지만 일본어 때문에 국내에서는 그림의 떡이 될듯. 아니 일본어 공부는 할 수 있구나. 우히히. 춘리와 함께 디스코 아니 일본어를.

창간 2주년 기념

히트 게임 차트

게임을 즐기는 모든 사람들의 영원한 친구로 남고싶습니다. 독자의 모든 의견을 정확하게 반영하는 순위를 만들겠습니다. 앞으로도 많은 독자의 소리를 들으며 게이머에게 보다 신속하고 공정한 정보를 드리겠습니다. 챔프가 여러분과 만나게 된지도 벌써 두해를 맞이하여 보다 노력할 것을 약속드립니다. 창간 2주년을 맞아 막중한 사명을 띠고 국내 히트게임차트를 새롭게 꾸몄습니다.

명인이 뽑은 인기순위

* 창간 2주년을 기념하여 챔프명인들이 총출동하여 히트게임차트를 꾸몄습니다.

독특한 개성을 지닌 게임의 고수들은 과연 어떤 게임을 즐기는지 확실하게 밝혀드리겠습니다. 이 순위는 명인들의 비밀투표를 통해 이루어진 순위로 1위를 제외한 하위권 다툼이 매우 치열하였습니다.(개성 넘치는 게임을 선정하여 1표를 얻은 게임만도 20개가 넘었다)

1 뿌요뿌요

- 수퍼 알라딘보이
- 액션 퍼즐
- 세 가
- 8M
- 9,800엔

2 슈퍼 스트리트 화이터 II 터보

- 아케이드
- 대전액션
- 캡 콤

3 버철화이터

- 아케이드
- 대전액션
- 세 가

4 라이덴 II

- 아케이드
- 슈팅
- 세이부

5 화이널 환타지 VI

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔
- 94년 4월 2일

게임 관계자 인기순위

* 이 순위는 게임 관계자 여러분, 즉 게임 챔프 식구들, 게임 매장을 경영하시는 분들, 매장에서 일하시는 종사자, 그리고 게임 관련업계 담당자의 의견을 모아 산출한 순위입니다. 각 기종 종사자들의 불꽃튀는 경쟁으로 다양한 기종이 고르게 순위에 올랐지만 잘 팔리는 게임이 매장 경영자들의 밀어주기에 힘입어 높은 자리를 차지했다.

1 라이브 어 라이브

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 9,900엔
- 94년 9월 2일

2 소닉과 너클스

- 수퍼 알라딘보이
- 액션
- 세가/삼성
- 71,900원
- 94년 10월 18일

3 슈퍼 스트리트화이터 II

- 수퍼 알라딘보이
- 대전액션
- 캡콤/삼성전자
- 72,000원
- 94년 7월 24일

4 화이널 환타지 VI

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔
- 94년 4월 2일

5 버철화이터

- 아케이드
- 대전액션
- 세 가

역시 독특한 명인의 순위!

명인이라하면 무조건 어려운 게임만을 좋아할 것이라고 생각하셨던 독자에게는 좀 놀라운 순위지요? 귀여운 음성 효과, 웃음을 자아내는 캐릭터들의 표정, 다른 퍼즐게임과는 다른 연사를 통한 승부. 바로 뿌요뿌요가 1위를 차지할 수 있었던 주요 원인이다. 챔프식구들은 이 게임을 하기 위해 게임룸 앞에서 기다리다 돌이 되었다는 슬픈(?) 전설이 전해져 내려오고 있다. 또한 이미 한물간 게임인 라이덴은 평소 명콤비로 유명한 두 명인의 힘에 못이겨 순위에 진입하였고, 1994년 롤플레잉 게임의 명작이라 해도 과언이 아닌 [화이널 환타지 VI]가 의외로 낮은 순위를 차지해 희비가 엇갈리는 모습을 보였다.

인기는 판매율과 연결된다!

역시 게임업계 일선에서 일하는 사람들이 뽑은 순위답다. 게임의 유행을 잘 보여주며 독자들이 선호하는 게임들을 잘 나타내 주고 있다. 하나의 게임으로 다양한 즐거움과 독특한 시스템을 즐길 수 있는 [라이브 어 라이브]가 발매 이래로 꾸준히 높은 인기를 모으고 있으며, [소닉과 너클스]와 [FF VI]도 그 인기가 식을 줄 모르고 있어 슈퍼컴보이 롤플레잉의 강세를 또다시 실감케 하였다. 그러나 역시 [스화 II]나 [버철화이터]의 대전 액션 게임도 끊임없는 인기를 모으고 있음을 보여주고 있다. 좀 아쉬운 점이라 한다면 수퍼 알라딘보이 게임의 부진을 들 수 있는데 앞으로 한글화를 통해 발매되는 롤플레잉 게임들(신창세기 라그나센티, 더 스토리 오브 도어)에 기대를 걸어본다.

열성독자가 뽑은 인기순위

* 이 순위는 게임챔프를 매우 사랑하는 열성 애독자 100명의 엽서를 토대로 작성한 것입니다. 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임들을 총 망라하여 순위를 집게하였습니다. 이것이 바로 모든 챔프 독자의 소리라고는 할 수는 없습니다. 그러나 먼지쌓인 게임기를 보면 눈물을 흘리는 게임광들이 뽑은 순위인 만큼 많은 공감대를 가질 수 있으리라 믿습니다.

1 버철화이터

- 아케이드
- 격투액션
- 세가

2 드래곤 퀘스트Ⅵ

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 가격미정
- 발매일 미정

3 소닉과 너클스

- 수퍼 알라딘보이
- 액션
- 세가

4 화이널 환타지Ⅵ

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔
- 94년 4월 2일

5 크로노 트리거

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 가격미정
- 발매일 미정

6	스토리 오브 도아	액션	16M	MD
7	라이브 어 라이브	롤플레잉	16M	SFC
8	버철화이터Ⅱ	대전액션	미정	아케이드
9	랑그리사Ⅱ	롤플레잉	16M	MD
10	브레스 오브 화이어Ⅱ	롤플레잉	미정	SFC

최첨단이 아니면 모든 것을 거부한다 !

과연 게임을 밥처럼 거르지 않는 게임광들이 뽑은 순위답다. 대전액션 게임의 왕자리를 지키고 있는 버철화이터Ⅱ, 세가사와 동시에 발매될 예정인 한글화 게임, [스토리 오브 도아]와 경제적인 시스템으로 다양한 재미를 누릴 수 있는 [소닉과 너클스]등 챔프에서 공개된지 얼마 않되는 게임들이 놀랍게도 높은 순위를 차지하였다. 그러나 새로운 게임만이 좋은 것이 아님을 게이머들이 알았으면 하는 아쉬움도 남는다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장인기순위,구매희망순[illegible] 인기 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발하여 슈퍼컴보이 1[illegible] 선발하여 신종 게임팩 1개씩 을 드립니다.(마감:매달 18일[illegible] 전화번호 미명기시는 자동탈락되오니 유의하시기 바랍니다.)

◐ 11월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

용산에서물었습니다 !

*창간 2주년을 기념하여 특별히 마련한 순위입니다. 게임을 즐기는 사람이라면 꼭 둘러보아야 할 게임의 메카 용산을 찾은 게이머 100명을 대상으로 작성했습니다. 국민학교 입학전의 꼬맹이에서 부터 대학생들에 이르는 다양한 유저들을 대상으로 하여 각 기종별로 가장 인기있는 3개의 게임을 뽑았습니다. (발매된 게임과 발매전 게임을 총망라하여 산출하였습니다)

슈퍼컴보이/패밀리/미니컴보이

1 라이브 어 라이브

- 스퀘어
- 16M
- 9,900엔

2 화이널 환타지Ⅵ

- 스퀘어
- 24M
- 11,400엔

3 드래곤 퀘스트Ⅵ

- 에닉스
- 용량미정
- 가격미정

슈퍼 알라딘보이/CD알라딘보이/핸디 알라딘보이

1 랑그리사Ⅱ

- 메사이아
- 16M
- 9,800엔

2 소닉과 너클스

- 세가/삼성
- 18M
- 71,900원

3 슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ

- 캡콤/삼성
- 32M
- 72,000원

PC엔진

1 3×3 아이즈

- NEC홈 일렉트로닉스
- CD
- 8,800엔

2 천외마경Ⅲ

- 허드슨
- CD
- 미 정

3 코즈믹 환타지Ⅳ

- 일본 텔리네트
- CD
- 미 정

히트 게임 차트

"해피 버스데이 투유, 오단죠비 오메데토 고자이마스, 봉 아니베르세르, 쥬 니 성르 하오…!" 세계 각지에서 챔프 2주년 축하 메시지가 끊임없이 전해져 오고 있습니다.(근데 무슨 소리지, 다 좋은 말이야!) 지난달의 실수(일본 게임 톱 10이 삭제된 왕실수)를 만회하기 위해 비장한 각오로 준비했습니다. 한국 게임머들에게 보다 빠르고 정확한 정보를 제공하기 위해 세계 각지에서 노력을 아끼지 않는 챔프 가족들이 새롭게 꾸민 창간 2주년 해외 히트게임차트의 문을 열고 들어가 볼까요!

제 15회 CSG 쇼에서 물었습니다!

*이 순위는 지난 9월 25일 일본에서 개최된 제 15회 CSG쇼에 참가한 게임 관계자들과 관람객들을 대상으로 조사한 순위입니다. 앞으로 나올 가정용 게임 소프트가 총집합한 이 쇼에서 가장 인기있던 게임과 평소 즐겨하고 있는 게임을 총망라하여 순위를 집계하였습니다. 일본 게이머들의 최근 경향을 정확하게 파악할 수 있는 믿을 만한 순위가 될 것입니다.

1

드래곤 퀘스트Ⅵ

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 발매일 미정
- 가격 미정

2

용호의 권 2

NEW

- 슈퍼컴보이
- 대전액션
- 자울스
- 발매일 미정
- 가격 미정

3

사무라이 스피리츠

NEW

- 슈퍼컴보이
- 대전 액션
- 타카라
- 94년 9월 22일
- 10,900엔

4

마더2 - 기그의 역습 -

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 닌텐도
- 94년 8월 27일
- 9,800엔

카비볼

NEW

- 슈퍼컴보이
- 액션
- 닌텐도
- 94년 9월 21일
- 7,900엔

역시 드래퀘Ⅵ는 최고 게임!

일본의 게이머들도 [드래퀘Ⅵ]에 거는 기대가 상당히 큰 것으로 나타났다. 역시 일본인들은 롤플레잉 게임을 좋아하지만 각 기종으로 이식되는 대전 액션게임도 상당한 인기를 모으고 있었다. 또한 귀여운 캐릭터 카비가 여기저기 분주하게 돌아다니며 액션을 펼치는 [카비볼]도 더 높은 인기를 모을 것으로 기대된다. CSG쇼에서는 특히 세가사의 슈퍼 32X와 새턴이 많은 참관자들의 눈길을 끌었던 만큼 우리나라와 마찬가지로 차세대기에 대해 깊은 관심을 갖고 있음을 보여주었다.

*위의 순위에 이어 이번 순위도 일본 현지에서 직접 취재하여 전해드립니다. 지난 9월 21일부터 23일 양일간에 개최된 제 32회 어뮤즈먼트 머신(AM)쇼에 모인 게임관계자와 게이머를 대상으로 조사한 순위입니다. 아케이드용 게임 소프트를 소개하는 이 쇼에 참가한 관람객들은 과연 어떤 게임을 좋아하는지 알아보겠습니다.

버철화이터

- 아케이드
- 대전액션
- 세 가

킹 오브 화이터즈 '94

- 아케이드
- 대전액션
- SNK

다크 스토커즈

- 아케이드
- 대전액션
- 캡콤

데이토나 USA

- 아케이드
- 레이싱
- 세 가

슈퍼 스트리트화이터ⅡX

- 아케이드
- 대전액션
- 캡 콤

대전액션 게임 초강세!

AM쇼장에 모인 게이머들은 한결같이 대전액션 게임의 신봉자들이었다. 물론 롤플레잉이나 다른 장르의 게임도 즐기지만 대부분은 대전액션 게임만을 즐긴다는 게이머도 적지않았다. 또한 우리나라 게이머와는 달리 도박성을 띤 게임들도 어린 유저에게 인기를 모으고 있었다(커서 뭐가 되려구, 쯧쯧쯧…). 이 쇼장에서는 버튼을 조작하는 게임 이외에도 전신을 움직여 조작하는 다양한 버철 게임도 모습을 드러내 이제는 게임을 온 몸으로 즐기는 시대가 오리라는 것을 예감케 했다.

국외

미국

*이 순위는 발매된 게임과 미발매게임을 총 망라하여 작성한 순위 입니다.

디즈니랜드에서 물었습니다!

*이 순위는 미국 현지에 파견된 게임챔프 통신원이 로스엔젤리스에 위치한 꿈과 모험의 나라 '디즈니랜드'에서 조사한 순위. 본격적인 영어를 구사해 본 일이 없어서 긴장하고 있었는데 의외로 쉽게 조사할 수 있었다고 한다.(디즈니랜드에 놀러온 사람이 대부분 한국인이었다는 후문이 전해진다)

1 슈퍼 동키콩 컨트리
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션

2 모탈컴배트
- 수퍼 알라딘보이
- 어클레임
- 대전액션

3 슈퍼 스트리트화이터 II
- 수퍼 알라딘보이
- 캡콤 USA
- 대전액션

4 브레스 오브 화이어
- 슈퍼컴보이
- 캡콤 USA
- 롤플레잉

5 알라딘
- 알라딘보이
- 세가
- 액션

다양한 기종의 고른 인기도 !

확실히 일본이나 우리나라와는 다르다. 개성을 최대한으로 존중하는 나라답다. 각 기종으로 인기가 분산되는 것은 바람직한 현상이라고 볼 수 있지만, 각 기종의 인기작들이 대부분 액션 게임이어서 폭력성이 커지는 것은 아닐런지...(가뜩이나 험한 세상에) 부드럽고 선한 마음을 길러주는 아름다운 게임은 어디없나?(만약 그런 게임이 나오면 미국 게이머에게 가장 먼저 플레이하게 해야지!)

해외 기종별 인기 순위

*이 순위는 일본, 미국을 비롯한 세계 각국에서 이미 발매된 게임을 토대로 작성된 순위입니다.

패밀리/게임기어

1 드래곤퀘스트 I · II
- 에닉스
- 롤플레잉
- 2M

2 슈퍼 마리오랜드3
- 닌텐도
- 액션
- 3M

3 소닉2
- 세가
- 액션
- 2M

슈퍼컴보이

1 슈퍼 스트리트 화이터 II
- 캡콤
- 대전 액션
- 40M

2 화이널 환타지 V
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 16M

3 화이어 엠블렘
- 닌텐도
- 롤플레잉
- 24M

수퍼 알라딘보이

1 소닉3
- 세가
- 액션
- 16M

2 환타지스타 IV
- 세가
- 롤플레잉
- 24M

3 베어너클 III
- 세가
- 액션
- 24M

창간 2주년 스페셜

독자의 게임평가

이 칼럼은 자신이 플레이해 보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 코너입니다. 독자, 개발자, 매장 아저씨 누구라도 좋습니다. 이번호에는 게임챔프 창간 2주년을 맞이하여 특별히 게임 업체 관계자가 내린 평가입니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 반드시 *본인의 사진* 을 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을 때는 자동 탈락되오니 유의하여 주십시오.

이름 : **조랑곤**
나이 : 40세
주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B1-34
직업 : (주)아랑 대표이사

평가점수 : 95점

한국 프로야구

기 종	제작사	장 르	용 량
슈퍼컴보이	자레코/현대	스포츠	12M

나이 40에 밤을 지새우며 게임을 하다니, 나도 게임매니아가 다 된 기분이군.

아내에게 핀잔을 들어가며 여러 날을 새우면서 몰두한 게임이 있으니 바로 「한국 프로 야구」!

내가 이 게임에 빠져들게 된 가장 큰 이유는 바로 등장하는 선수들 때문이다. 실제 나는 프로야구 해태 타이거즈의 열렬한 팬으로 화면상에서 빨간 상의에 검은색 바지를 입고 나오는 해태 선수들만 보면 실전에 임하는 것처럼 맹렬한 필승의 투지가 불타오른다. 특히 내가 좋아하는 김성한 선수는 화면에서도 오리궁뎅이라니까……

이 게임을 즐기려면 먼저 자기가 좋아하는 팀을 골라 패넌트레이스를 치뤄야 한다. 처음에는 할 때마다 지더니만 차츰 요령이 생겨나 승리하게 되는 회수가 점점 늘어나게 된다. 어느 때에는 9회말에 역전 만루홈런을 날려 극적으로 이길 때도 있었는데, 그 때의 기분은 뭐라 말로 표현할 수가 없을 정도로 통쾌했다.

또한 각 선수들의 개인 타율

등을 관리해 주는 재미가 나로 하여금 지치지 않고 이 게임으로 밤을 지새우게 하는 원인이 되었다. 실제로 해보니 타격왕이나 홈런왕을 만드는 것이 그리 쉽지만은 않다는 걸 알았다.

올해 해태 타이거즈는 '94 준플레이오프 전에서 한화에게 무참히 져버려 탈락하고 말았으나, 게임으로는 패넌트레이스와 한국시리즈 패권을 독차지 했으니 그나마 위안이 된 셈이다.

이 게임의 장점은 건전한 스포츠를 실내에서 즐길 수 있다는 점이다. 우리 아들은 지금 13살인데 심심하면 나와 한판 붙자고 한다. 아들은 LG 트윈스 팬으로 LG와 해태가 화면에서 시합을 하면 실전을 방불케 할 만큼 그 열기가 뜨겁다. 이렇게 한번 아들과 시합을 하고나면 나는 쌓였던 스트레스가 한꺼번에 확 풀리는 듯한 느낌을 받는다. 또한 이 게임은 실제 한국프로야구와 같은 시합 방식을 채택하고 있어 실명의 선수들로 싸울 수 있으며 패턴트레이스, 개막전, 올스타전, 청백전 등 자신이 좋아하는 모드를 선택해 즐길 수 있다는 점 또한 이 게임의 특징이라 할 수 있다.

챔프 애독자 여러분들도 아빠와 함께 이 게임을 꼭 한번 해보라고 권하고 싶다.

이름 : **최호생**
나이 : 25세
주소 : 서울시 마포구 신수동 445-6
직업 : (주)하이콤 소프트웨어 개발실 개발팀장

평가점수 : 90점

천사의 시(天使의 詩)

기 종	제작사	장 르	용 량
PC 엔진	일본 텔리네트	롤플레잉	CD

나온지는 비교적 오래된 게임이지만, 상당히 재미있게 플레이했던 게임으로 인상은 분위기 있고 세련된 느낌이라고나 할까……

처음 전원을 올리면 환상적인 분위기 속에서 물이 흐르고(폭포?) 그 폭포가 점점 스크롤된 후 로고가 나오면서 울려퍼지는 허밍으로 시작되는 조용한 BGM. 그리고 화면에 떠오르는 멋진 화면. 마치 아주 멋있는 애니메이션의 오프닝 신을 보고 있는 듯한 느낌이었다. 또한 게임에 삽입된 목소리도 전문 성우들이 녹음한 듯이 화면과 멋지게 조화를 이루고 있었다.

시나리오도 지금까지 게임과는 달리 천사와 인간과의 사랑을 테마로 다루어서인지 신선한 충격으로 다가왔고, 다른 캐릭터가 내가 조정하는 플레이어를 둘러싸 움직이지 못할 때에도 버튼 하나만 누르면 그냥 통과할 수 있다는 점이라든가, 캐릭터가 집 뒤나 나무 등의 뒤에 숨어 보이지 않더라도 역시 버튼 하나만 누르면 반투명 상태로 보인다는 점 등 유저의 입장에서 신경을 많이 쓴 듯한 흔적이 역력했다.

그래픽은 대체적으로 평이하며 비주얼신은 애니메이션만큼

부드럽진 못하지만 화면을 자르지 않고 풀스크린을 사용하여 시원한 느낌을 주었다.

스토리는 잘 짜여져 있지만 군데군데 게임 제작자가 잠시 졸아서 놓친 듯한 부분이 보이며, 일반적으로 가장 많이 보게 되는 필드 화면의 그래픽이 다른 RPG에 비해 그리 좋은 편은 아니었다. 또한 전투 화면도 기획자의 의도 때문인지 특별한 화면 전환을 하지 않고 현재 있는 그 필드 화면에서 컬러를 없애고 그대로 사용한 점 등이 좀 아쉬웠다.

하지만 이런 몇가지 단점에도 불구하고 이 게임이 기억에 남는 건 이 게임 특유의 분위기 때문이다. 게임을 개발하는 개발자의 입장에서 볼 때 그래픽이나 사운드, 프로그래밍 등이 게임의 많은 부분을 좌우하지만 참신하고 개성있는 아이디어와 기획에 의한 게임의 색깔 설정이 가장 중요한 부분이라고 생각한다. 그런 의미에서 "천사의 시"는 잘된 게임이라고 생각하며 한번쯤 해보길 추천하는 바이다.

할인 통신 판매실시!!

현대 슈퍼컴보이

현대전자

(주)아랑이 게임을 알차게 즐기는 방법을 가르쳐 드립니다.

신종게임팩 1개 구입비용이면 신종게임과 구종 명작게임들을 마음대로 골라서 동시에 즐길 수 있는 절호의 기회입니다. 전화 한 통화면 전국어디에나 우편 발송됩니다.

슈퍼 컴보이

A군	B군		C군	판매가격
스트리트화이터 2	배틀터치볼 2	메탈맥스 2	한국프로야구	A군+B군=₩55,000
에어리어 88	영웅전설 2	미신전생 조쿠	태권도	A군+C군=₩70,000
슈퍼사카	용기병단 단잘	홀리스트라이커	마리오 컬렉션	B군+C군=₩90,000
러싱비트의 난	캡틴날개 Ⅳ	분노의 요새	란마 1/2 초기난무	A군+B군+C군=₩100,000
에프제로	매직존슨 슬램덩크	썬더버드	NBA 잼	
슈퍼팡	폭소 인생극장	다라이어스포스	록맨X	
엑스레이	타이니툰	기동전사 SD건담 Ⅱ		
콩고스게이퍼	브레스 오브 화이어	알카에스트		
초마계촌	스워드 월드	몬스타 메이커Ⅲ		
콘드라 3	실버사가 Ⅱ	월드 히어로즈		
화이날 화이트	에스트 폴리스 전기	아쿠스 스피릿		
에어리언 대 프레데터	드래곤볼 Z 초무투전			
원탁의 기사	드래곤즈 매직			
	소닉윙스			

수퍼 알라딘보이

A군	B군	C군	D군	판매가격
고스트 바스터즈	뉴질랜드 스토리	골든액스 3	소닉과 너클스	A군+B군+C군=₩55,000
골든액스	다아나	도라애몽	하이퍼 덩크	A군+B군+D군=₩80,000
다윈 4081	데저트 스트라이크	모탈 컴뱃	T.M.N.T 토나먼트 화이터	A군+C군+D군=₩90,000
디캡어택	라스트 배틀	선더포스 Ⅳ	이터널 챔피언	B군+C군+D군=₩95,000
몬스타 레이어	램파트	홀이와 뚱이 2	바람돌이 소닉 3	A군+B군+C군+D군=₩100,000
사신 드락소스	루나크	스노우 브라더스	월드히어로즈	
썬더포스 3	몬스타 월드 3	쿨스팟	베어너클 3	
수퍼시노비	스플래터 하우스 Ⅲ	베틀매니아 대음양	NBA잼	
우주거북선	소닉	캡틴 아메리카		
화이팅 마스터즈	울트라맨	파워 이슬리트		
환타지스타 2	카다쉬	뿌요 뿌요		
환타지스타 3	키드카멜레온	컬럼스 Ⅲ		
쥬얼마스타	샤이닝 다크니스	타임 도미네이터		
스트라이더 비룡	홀이와 뚱이			
쥬쥬전설				

주문방법

1) 전화나 우편으로 원하는 게임을 주문한 후
2) 아래 통장에 물품대금을 입금하시면
3) 입금 확인후 3일 이내에 우편 배달됩니다.
4) 직접 방문하셔서 사셔도 됩니다.

계좌번호 (예금주 : (주)아랑)

농 협 : 011-01-393921
국민은행 : 015-25-0020-539
신탁은행 : 36308-1915508
외환은행 : 209-22-00626-2
하나은행 : 113-048064-00104
한일은행 : 180-039551-13-501
우 체 국 : 013722-0021072

발송시 휴대용 다용도 부채와 스트리트화이터 Ⅱ 예쁜 스티커를 선물로 드립니다.

주문처

■ 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B1-34호 (주)아랑 기획 판매부
■ 대표전화 : (02)715-5828, 공휴일은 (02)716-8808

⊙ 위의 모든 소프트는 정본이며 각군은 매월 조정될 수 있습니다.

드래곤 볼 Z

—초오공전—

슈퍼컴보이						
현 지 발매일	95/3월 예정	장르	비밀	화면외국어 수 준	일본어 하
제작사	반다이	용량	미정	대 상 연 령	국교생 이 상
현 지 발매가	10,800엔	기타		게 임 난이도	ABC ⒹEF

방대한 스케일 「드래곤볼 Z」가 SFC용 게임으로 등장하였다! 불마와의 만남으로부터 시작되는 이야기가 이제 곧 눈 앞에 모습을 나타낸다! 라이벌과 동료 등, 지금까지 등장한 캐릭터들이 모두 총 출현한다! 싸움도 이벤트도 확실하게 재현된다… 내년 3월, 지금까지 느낄 수 없었던 감동을 직접 느낄 수 있을 것이다!

SFC 최초!『초대작』으로 등장!!

지금까지 등장했던 「초무투전」 시리즈의 최종편이라 할 수 있는 드래곤볼 시리즈 게임이 등장한다. 이 게임은 앞서 설명했듯이 시리즈작에 등장한 캐릭터가 총출현하며 필살기 또한 파격적이다. 우선 공개된 정보들만 소개하고 이어서 다음호에 소개하기로 한다.

배틀 신
애니메이션을 초월한 움직임…

원작에서 애니메이션, 그리고 게임으로 활약의 장을 옮긴 캐릭터들.

동화로도 충실히 표현된 캐릭터는 아름답고 리얼한 움직임을 재현.

어드벤처 신
장대한 오공의 이야기가 시작된다

캐릭터의 얼굴이메시지로반응하여 변화되는박진감 넘치는화면이다. 장면에 대응하는아름다운 배경, 읽기 쉽게 만들어진 문자 등 AV신만 보아도 세부적인 곳까지 신경을 쏟았음을 알 수 있다.

수행 신
원작에 충실한 이벤트

카린과 만나기 위해 등장한 카린탑. 거북선인의 밑에서의 수행 등, 오공이 지금까지 접한 수많은 이벤트가 응집되어 있다.

슬램덩크 2

파워 업 등장！！

슈퍼컴보이						
	현 지 발매일	미 정	장르	스포츠	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	반다이	용량	미정	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타	인 기 애니메이션	게 임 난이도	AB© DEF

초특급 속보2

「슬램덩크」 제 1탄이 등장하여 그 열기가채 식기도 전에「2」탄의 발매 속보로 게임계는 떠들썩하다. 이번작은 더욱 파워 업을 이루었으며 「1」탄의 진부성을 과감히 탈피해 파워 풀한 액션성에 더욱 치중하였다. 항상 제일주의를 추구하는 챔프를 확실히 믿어 보고「슬램덩크 2」의 충격적 사실들을 접해보자.

더욱 파워업된 농구！

더욱 화려하고, 더욱 플레이가 쉽게 보완하여 TV 애니메이션 슬램덩크2가 돌아왔다！ 원작의 흥분과 농구의 매력을 직접 전하는 수많은 새로운 시스템은 과연 최강으로 손꼽을 수 있을 것이다.

화려한 비주얼 신

사진으로만 봐도 흥분을 느낄 수 있듯이 비주얼에 상당 부분 파워 업을 기했다. 전작의 비주얼보다 더욱 박진감 느끼는 사실을 알 수 있으며 뭔가 틀리다라는 점을 발견할 수 있을 것이다.

특히 전작에는 없었던 덩크슛이 비주얼 신으로 등장하여 흥분을 고조시킨다.

라이벌들의 뜨거운 경쟁！！

이번작의 시나리오도 전작과 마찬가지이다. 애니메이션 그대로 라이벌들의 끝없는 경쟁이 계속되며 강백호, 채치수 등의 캐릭터의 기술력이 많이 향상되었다.

또한 국내에서 한글화 작업으로 동시발매를 추진중에 있으나, 확실한 날짜는 아직 알려지지 않고 있다. 드래곤볼「초무투전 3」처럼 빠른 한글화로 우리 곁에 왔으면 하는 것이 챔프의 바램이다.

강백호 VS 황태산,
채치수 VS 변덕규, 라이벌들의 뜨거운 경쟁을 완전 재현！！
새로운 시스템「트래시 토킹」 모드가 더욱 게임을 재미있게 한다！！

드래곤 퀘스트 Ⅵ

슈퍼컴보이						
	현 지 발매일	미 정	장 르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	에닉스	용 량	미 정	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타		게 임 난이도	AⒷC DEF

「드래곤 퀘스트 Ⅴ」의 발매 이후부터 끊임없이 개발현황에 대한 궁금증을 더해가고 있는 「드래퀘 Ⅵ」가 윤곽을 드러내기 시작했다. 그러나 아직 알고 싶은 것이 너무도 많다. 과연 어느 정도의 용량에, 지금까지 드래퀘 시리즈와 다른 점은 무엇이며 주인공은 어떤 이야기를 엮어나갈 것인지, 주인공과 여성 캐릭터와의 관계, 지금 돌고 있는 개발현황에 대한 소문의 진상은…

정말 확실하게 그것이 알고 싶다!

두 몬스터에 새로운 공격방법이 추가되었다!

슬라임 나이트가 나른다!

드래퀘 Ⅴ의 전투장면에서도 다소의 움직임(점프)을 보여주었던 슬라임나이트의 움직임이 훨씬 크게 강화되었다. 기사와 같이 당당한 모습으로 슬라임 위에서 검을 휘두른다.

호이미 슬라임이 춤을 춘다

촉수를 흔들어 공격하는 호이미 슬라임. 지금까지는 회복중심으로 좀처럼 공격을 하지 않았지만 이번에는 과연 어떤 변화를 보일 것인지?

새로운 공격방법으로 판명된 돌 던지기

바위를 던져 적을 공격. 지금까지 없었던 새로운 공격방법이다. 과연 이 바위는 도구로 가지고 다니는 것인지, 어떤 장소에서만 가능한 특별한 공격방법인지 아직은 밝혀지지 않았지만 새로운 공격방법임에는 틀림없다.

드래곤 퀘스트 VI의 대발견!

하나, 높아진 자유도

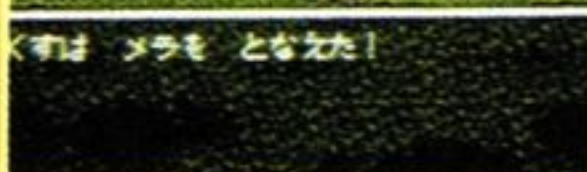
「드래퀘 6」은 4,5편에 이은 천공시리즈 제 3탄으로 스토리상으로는 어떤 관계가 있을지 아직 모르지만 자유도 높은 스토리로 펼쳐질 것이다.

또한 부제인 '환상의대지'를 발견하는 것이 이 게임의 궁극 목적이다. 주인공들이 사는 대지가 바로 환상이라고 추리한다면 발견이라는 목적은 사라지게 되지만 이런 추리도 가능하리라 본다.

둘, 섬세함을 추구한 그래픽

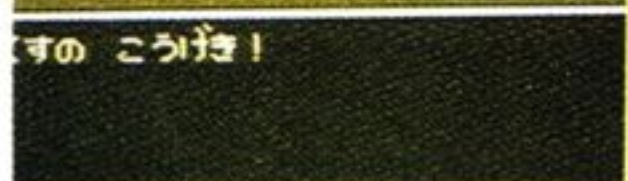
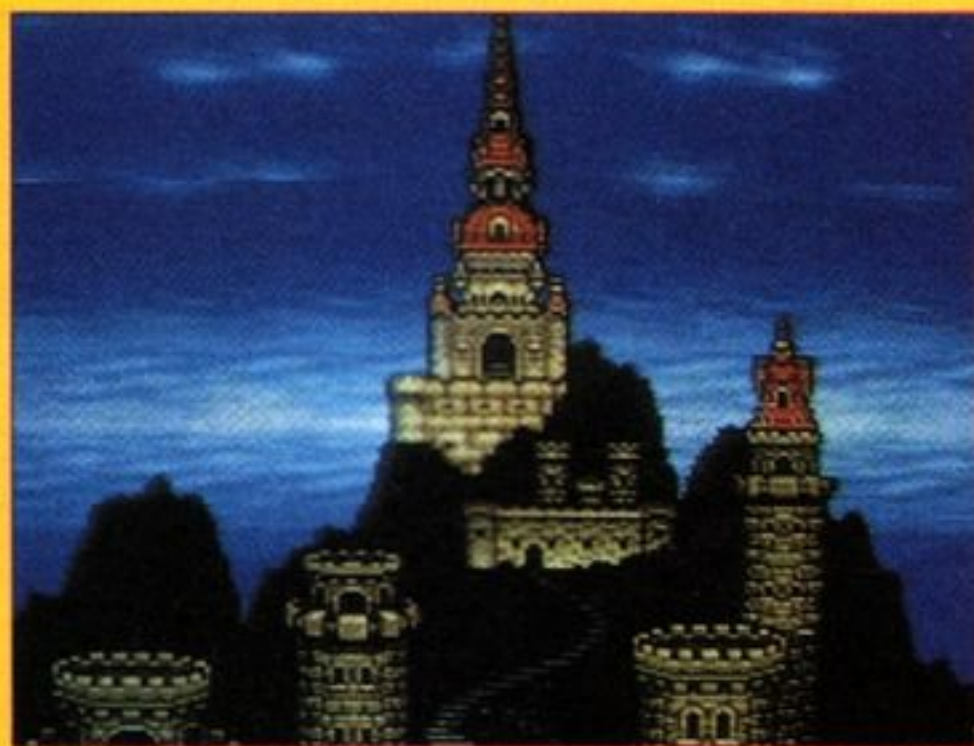
6편의 그래픽은 전작들에 비해 무척 섬세해졌다. 리얼함이 조금 떨어지는 듯하지만 드래퀘다운 그래픽의 아름다움은 한층 더해졌다. 던전안의 트랩이나 각각 장치들의 황홀한 비주얼에 빠져버리는 일이 일어날지도…

마을의 비주얼. 마을의 상점 등 세세한 부분까지 그려져 있다. 드래퀘 특유의 밝은 분위기가 감돌고 있다

셋, 넓어진 전투화면

전투화면이 풀애니메이션 화면으로 처리되어 배경의 그래픽과 몬스터의 움직임도 생생해졌다. 또한 적 몬스터가 애니메이션으로 표현되어 독특한 움직임으로 인기를 모을 듯하다.

드래퀘6를 둘러싼 소문의 진상은…

이번에 등장하는 드래퀘6에는 두가지세계가 있다는데… 처음부터 2개의 필드가 마련되어 있어 장치나 탈 것을 이용해 다른 세계로 여행할 수 있으리라 추측된다.

과연 두개의 세계가 존재하는 것일까?

넷, 이벤트 장면의 새로운 연출

지금까지는 적은 효과나 메시지만을 주었던 이벤트가 확실하게 달라진다. 풀화면을 사용한 그래픽을 보여주기도 하는데 그중에는 주인공들도 등장하는 화면도 있다. 지금 발표된 이벤트 화면은 단 하나뿐이지만 그 외에도 다양한 곳이 있을 듯…

풀화면으로 처리된 이벤트화면이 바로 이 성이다. 여기서 뭔가 중요한 일이 일어날 것인지 그냥 삽입된 그래픽인지는 아직은 수수께끼이다

다섯, 6인의 캐릭터를 둘러싼 드라마

덜렁대는 말괄량이면서도, 동갑인 주인공을 믿을 수 없다는 콧대높은 바바라, 너무도 조용하고 차분해서 무엇을 생각하고 있는지 종잡을 수 없는 차모로 등 6편의 캐릭터들은 모두 매력넘치는 개성만점의 캐릭터들이다. 이 캐릭터들간의 사랑과 배신, 복수 등이 한편의 드라마를 펼친다. 이 6인의 캐릭터들 이외에도 그들을 둘러싼 몇몇의 인물이 등장한다. 주인공의 여동생, 하산의 아버지, 꿈을 점쳐주는 그랜마즈 등 그들이 과연 스토리에 어떤 영향을 미치게 될 것이지…

여섯, 전직 가능해진 몬스터

Ⅲ에 있던 전직 시스템이 부활했는데 이것은 시스템면에서 Ⅵ의 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 선택할 수 있는 직업은 10종류 이상이며 Ⅴ에서의 몬스터를 친구로 맞아들일 수 있는 시스템은 그대로 남아 있어 동료로 맞아들인 몬스터까지 전직시킬 수 있다.

일곱, 용자로 성장하는 주인공

Ⅵ의 주인공은 처음부터 용자가 아니라 계곡의 조그만 마을에 사는 극히 평범한 소년이다. 그는 모험 여행을 통해 다양한 사람을 만나 경험을 쌓아 용자의 길을 발견하는 것이다. 최후의 보스를 쓰러뜨린 후 그는 비로소 처음으로 자기 자신을 발견하고 용자가 된다.

동료가 되는 감동적인 장면

슬픈 이별도 있지만 이번에는?

여덟, 무기와 특수기술을 조합하라

「드래곤 퀘스트」에서는 직업마다 새로운 특수기술이 100종류 이상 등장한다. 그것뿐만 아니라 이 특수기술에 무기를 조합시켜 공격하는 것이 가능하다. 「드래곤 퀘스트 V」에서의 무기는 60종류 이상이 등장하였는데, 「드래곤 퀘스트 VI」에서도 이 정도의 무기가 있다고 가정하고 계산하면 약 6000종류의 무기와 특수기술의 조합이 가능하다는 것이다.

구체적인 조합방법은 아직 알 수 없지만 지금까지 계속된 시리즈에 등장했던 특수기술이나 무기에 따라 독자여러분이 상상해보는 것은 어떨지?

불꽃 검
+마하드베기
=불꽃과 얼음의 폭풍이 융합

불꽃계열의 검으로 얼음계의 공격을 하면 양쪽의 속성들이 모두 효과를 발휘하여 최강의 공격이 될 듯하다. 아니면 공격효과를 없애버리는 최하의 공격이 될지도?

하야부사 검
+회심의 일격
=연속회심의 일격

전사가 전직을 해서 용자가 되고 2회 연속 공격할 수 있는 하야부사 검을 사용하면 '연속회심일격'이라는 놀라운 효과가 나타난다. 이것으로 보스에게 일격을!

아홉, 애니메이션 처리된 몬스터!

드래퀘6의 전투 장면을 박력 넘치게 해 주는 것이 바로 애니메이션으로 처리된 몬스터들. 애니메이션으로 처리되어 유연하게 움직이면서 공격해 온다. 지금까지 드래퀘 시리즈에 등장했던 똑같은 몬스터들이 새로운 움직임으로 서서히 다가오고 있다. 과연 몬스터들이 어떻게 움직이면서 다가오는지 살펴보자.

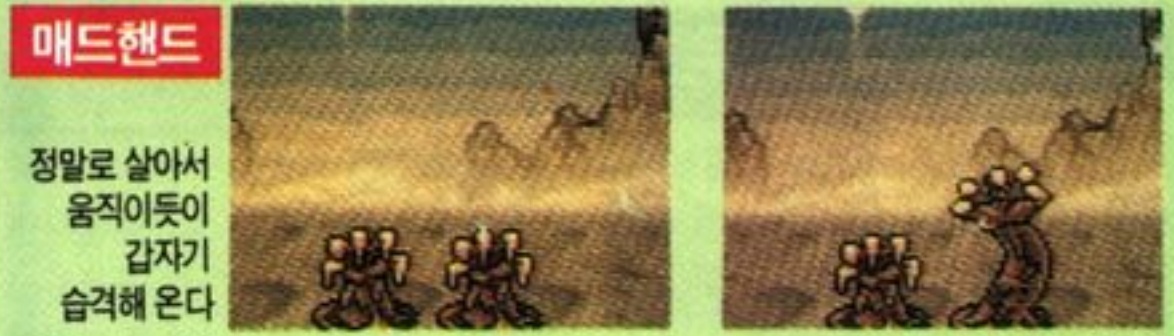
주문효과도 다양한 애니메이션으로 처리되었다. 예를 들면 화염계는 불, 눈보라는 얼음의 그래픽으로 되는 것이다.

메라

작은 불덩이로 상대를 공격하는 주문. 공격력은 그리 높지않다

하드

메라와는 정반대의 주문. 어떤 몬스터든지 얼어붙게 한다

매드핸드

정말로 살아서 움직이듯이 갑자기 습격해 온다

슬라임

손에 쥔 방망이를 맹렬하게 휘두르며 공격하는 몬스터

손만있는 몬스터여서 더욱 소름끼친다

보스트롤

드래퀘하면 떠오르는 대표적인 몬스터. 변함없이 등장해 주인공들을 공격한다

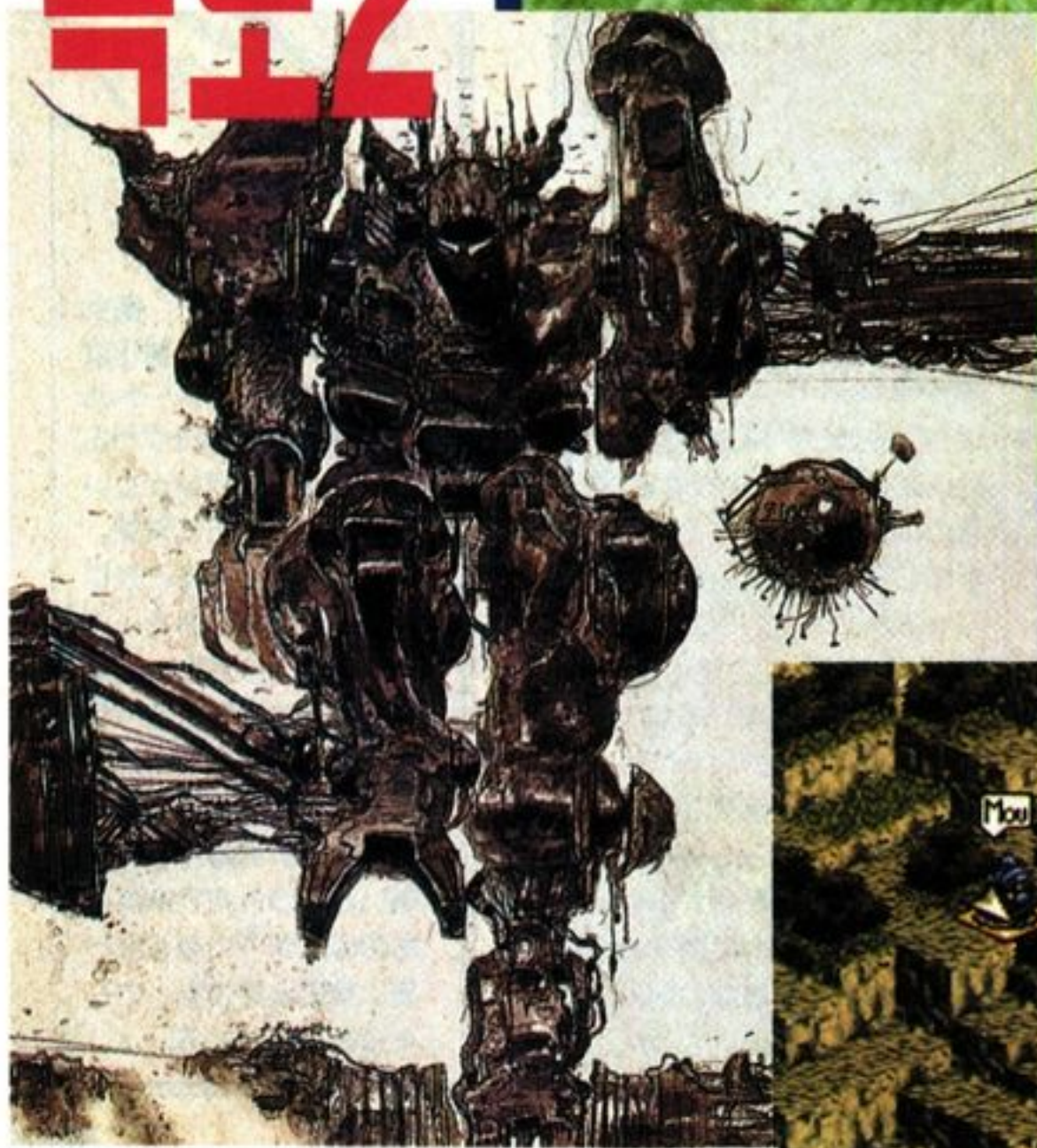
특보2

스퀘어의 오리지널 시뮬 RPG 등장!!

프론트 미션

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	시뮬·RPG	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	스퀘어	용량	24M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

새로운 전쟁의 역사가 시작된다!

「크로노 트리거」에 이은 스퀘어사의 시뮬레이션 롤플레잉 게임, 「프론트 미션」이 그 모습을 드러냈다. 스토리와 세계관이 풍부하여 지금까지 경험할 수 없었던 신선한 충격과 즐거움을 가져다 줄 이 게임은 FF시리즈의 '아마노 요시타카' 씨가 캐릭터 디자인을 담당하여 더욱 진한 감동을 맛볼 수 있을 것이다. 챔프 2주년을 맞이하여 긴급입수한 최신 정보를 여러분께 가장 먼저 소개합니다!

프롤로그

가까운 미래의 지구를 무대로 펼쳐지는 이 게임은 지금의 체제와는 전혀 다른 방식으로 역사를 만들어 가고 있었다.

세계는 아시아 지역을 중심으로 한 OCU(오셔너공동연합)과 남북 아메리카를 통합한 USN(뉴콘티넨트합중국)의 양대세력이 공존하고 있었다. 어느날 태평양상에 위치한 하프만이라는 작은 섬에서 두 세력은 충돌하게 되어 전쟁의 소용돌이 속으로 휘말리게 된다. 전OCU육군의 우수한 파일럿이었던 로이드는 OCU용병부대인 '캐니온크로'에 스카웃되어 입대한다.

세계설정

OCU

(Oceana Community Union)

오셔너공동연합

호주, 일본, 동남아시아 각국이 하나로 뭉친 경제연합공동체. 호주, 일본, 동남 아시아 각국을 중심으로 동등한 권리를 갖는 경제공동연합체로 연합수도는 켄버라이다. 일본을 비롯한 동남 아시아가 서방측의 경제기반으로 이용당하지 않기 위한 방위수단으로서, 호주의 자원과 일본의 생산기술을 결합, 민족과 사상의 대립을 해결하고 공동체로서의 본 궤도에 오르기까지 36년이라는 긴시간이 걸렸다. 현재는 공동연합의 중추군대인 OCU군을 설립하였고 연합국 방위성은 싱가포르에 설치되어 있다.

USN

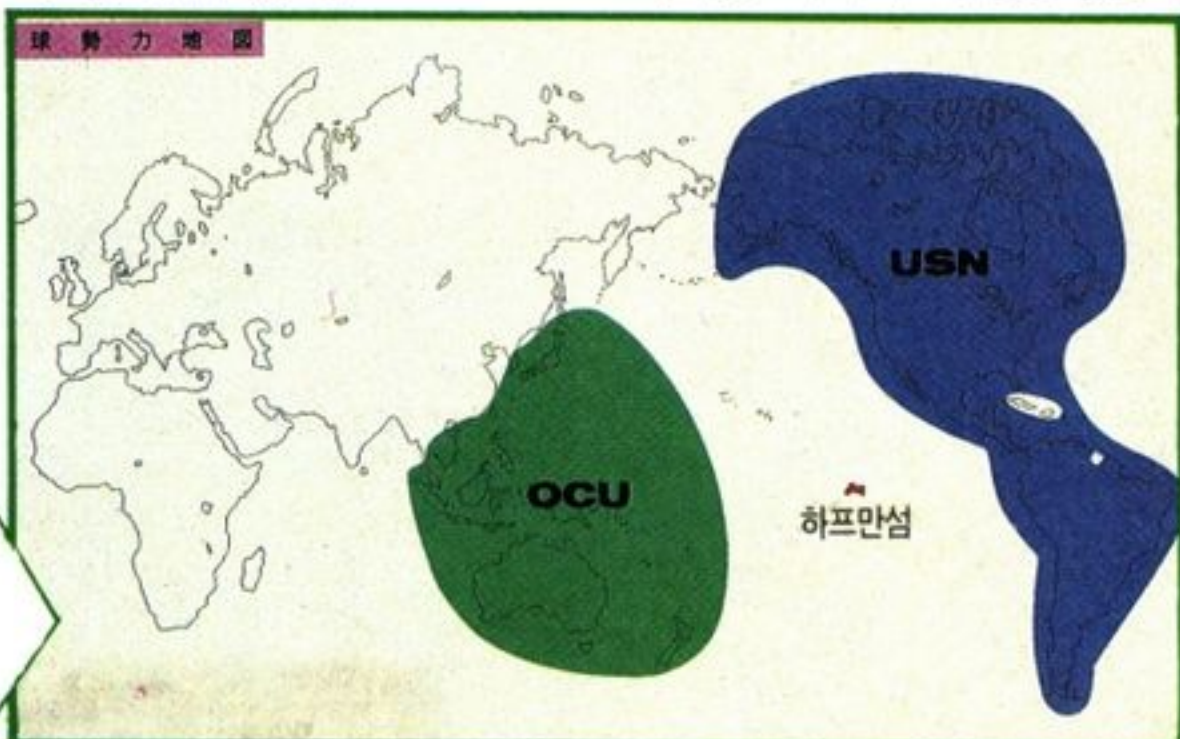
(United States of the New Continent)

뉴콘티넨트 합중국

남북 아메리카 대륙이 하나의 국가를 이룬 신대륙 합중국.

아시아각국의 공동연합체와 때를 같이하여 남북 아메리카 대륙을 하나의 국가로 만들기 위한 운동이 활발하게 진행되었다. 우선은 미국과 캐나다를 중심으로 연합을 이뤄가고 있었다. 게다가 남미의 권력층들은 자신들의 권력유지만을 위해 미국과 캐나다 양국에 주권을 인정하는 합병을 이루게 된다.

차례차례로 중남미 각국들은 새로운 국가로써 다시 태어나게 된다. OCU가 성립되기 약 6년전 미국과 캐나다는 아메리카 대륙통일을 의미하는 신대륙 합중국의 탄생을 선언한 것이다.

물론 USN합중국 군대도 만들어져 대륙 전체지역의 군대는 각각 미국방식으로 구성된다.

무대가 되는 하프만섬은 하와이의 남동쪽에 위치한 자연의 모습을 그대로 간직한 섬이다. 산, 사막, 정글 등 다채로운 모습을 지니고 있다

전투를 더욱 생생하게!

체크포인트 1

생생한 전투장면

시뮬레이션 게임의 유니트들간 전투장면은 볼거리 중 하나이다. 쿼터뷰로 입체감 넘치는 화면과 풀애니메이션화면으로 생동감은 물론 번처의 다채로운 공격에 완벽하게 대응하는 이펙트 애니메이션 등 그래픽에 있어 다른 제작사들 보다 한발 앞서 있는 스퀘어사만이 실현할 수 있는 전투장면이 펼쳐진다.

필드에 따라 배경이 변한다. 언덕지역에서부터 시가지까지 다양하다

다양한 데이터들이 표시된다

체크포인트 3

다양하게 변화하는 필드맵

시뮬레이션의 경우, 게임을 승리로 이끌기 위해서는 각 필드의 파악이 매우 중요하다. 이 게임은 그 정교한 작전의 멋을 충분히 맛볼 수 있게 해준다.

필드에서는 사진과 같은 고저의 차이는 물론 사막, 파괴된 마을 등이 있는 다채로운 필드를 즐길 수 있다.

필드를 잘 익히는 것이 승리의 필수조건이다

체크포인트 2

극적인 이벤트

게다가 전투를 벌이는 필드에서는 다채로운 극적인 이벤트가 준비되어 있다. 즉, 필드의 사이사이 마다 스토리가 전개될 뿐만 아니라 전투 중에도 다양한 장면이 삽입되어 있다. 또한 캐릭터의 얼굴은 야마노 씨의 일러스트로 더욱 생동감을 주고 있다. 아직은 그 확실한 정체는 모르겠지만 FF의 메뉴화면과 비슷한 캐릭터의 표정이 될 듯 하다.

아름다운 그래픽과 함께 장엄한 스토리가 전개된다

체크포인트 4

치열한 전투를 펼치는 유니트

전투에 있어서 가장 중요하다고 할 수 있는 것이 전투병기인 유니트이다. 앞에서 말했듯 번처라고 불리는 최신예 병기가 전투에 사용된다. 어떤 타입이 있는지, 전체 몇종류가 있는지 공격병기의 위력은 어느 정도인지에 대해서는 아직 밝히지 않겠다. 왜냐구? 다음달에 써야 되니까!

번처가 뭐예요?

번처는 화학반응에 의해 순식간에 경화, 연화하는 소재를 사용한 일인기동장갑차. 동물이나 인간의 움직임을 재현하여 기존의 병기에는 없었던 순발력, 기민성을 자랑하고 있다. 번처의 정식명칭은 '반도룬 번처'. 이들 중 제일의 부대가 바로 주인공 로이드가 이끄는 '캐니온 크로'다.

개성을 초월한 4인의 캐릭터

호주 출신. 이 게임의 주인공으로 OCU 육군의 엘리트 파일럿. 젊지만 뛰어난 실력으로 '캐니온 크로'의 대장으로 임명된다.

남자 못지않게 용감한 중국출신 소녀. 단 하나뿐인 남동생을 찾기위해 '캐니온 크로'에 지원한다.

일확천금을 꿈꾸며 입대한 뒤 앞뒤 생각없이 행동하는 행동파. 입이 거칠고 자존심이 강하다.

OCU 육군의 여성 파일럿. 매우 차분한 성격의 아름다운 캐릭터. 로이드의 연인이기도 하다.

특보3

에메랄드 드래곤

인간과 드래곤의 사랑과 모험

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	미디어웍스	용량	16M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

게임유저라면 누구나 알고 있는 게임 「에메랄드 드래곤」은 로맨틱한 환타지 RPG이다. 비록 작지만 인간의 마음을 붙잡고 놔주지 않는 매력을 가진 에메랄드, 용감하고 늠름하고, 지성에 넘친 에메랄드. 이 2가지 언어를 가진 힘은 순진한 빛을 가지고 있으면서도 밑바닥에는 불굴의 용기가 잠자고 있는, 그런 이미지를 챔프 독자에게 선사한다.

시스템 파워업 등장

물론 RPG이므로 격렬한 싸움도 이 세계에는 있다. 에메랄드 드래곤은 원래 퍼스컴용으로 발매된 게임으로 시스템과 시나리오는 그 당시부터 좋은 평판을 받았다. 그리고 PC 엔진에 이식되기에 이르렀고, 한층 파워 업해 대히트를 기록했다. 물론 슈퍼컴보이용은 PC 엔진용과는 성능이 다르기 때문에 특히 시스템면에서는 한층 좋은 플레이가 될 것이다.

주인공 아틀산은 용의 나라 드래그리아에서 태어난 청룡이다

시스템

한층 보기 쉽게 된 윈도우

열쇠, 편지, 펜던트 등이 갖춰져 있다

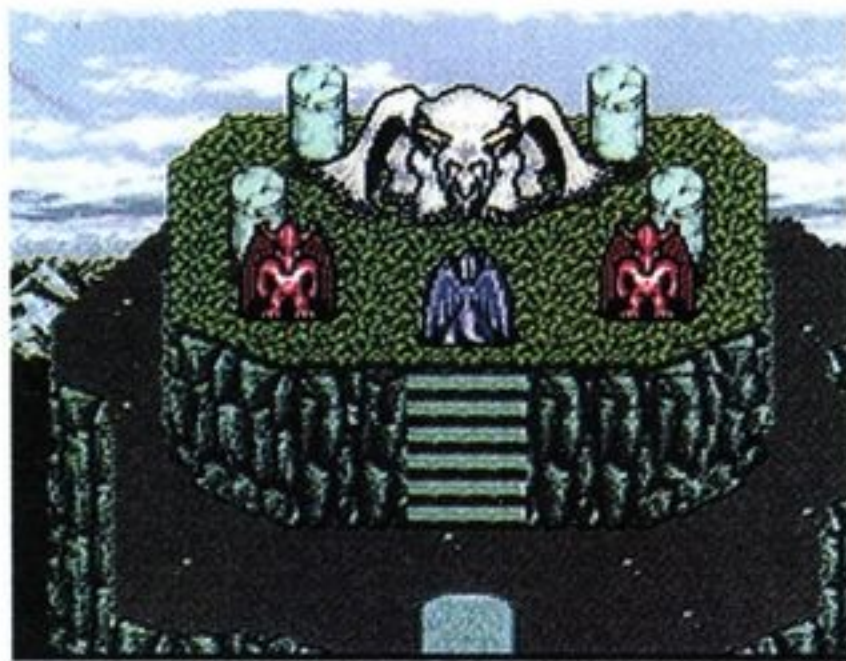
퍼스컴용의 추억을 남긴 PC 엔진용은 스테이터스, 아이템 표시는 모두 문자에 의한 것. 그러나 많은 사람이 즐길 수 있도록 슈퍼컴보이용은 아이템이 보기쉬운 일러스트 표시로 되었다.

필드

맵은 슈퍼컴보이 오리지널

지금까지의 작품은 마을과 던전은 전체 맵의 일부, 즉 화면의 교체없이 들어가게 되었다. 그러나 슈퍼컴보이용에서는 사진과 같이 마을상의 캐릭터를 겹치면 들어가는 구조로 되었다. 또한 밸런스 조정을 위해 위치도 변경된다.

이것은 마을. 겹치면 화면이 바뀐다

그래픽은 슈퍼컴보이용만의 장점

히스토리

「에메랄드 드래곤」 영광의 역사

「에메랄드 드래곤」이 이 처음 생겨난 것은 자그마치 89년. 기종은 PC89로 대히트를 쳤다. 그후 PC 98, X68, MSX, TOWN(이상 모두 퍼스컴)을 경유해 94년 1월에 PC 엔진에 이식되었다.

지금은 잊혀져가는 퍼스컴용 화면사진

배틀

자유롭게 싸울 수 있는 초코초코 배틀

제작자가 스스로 '초코초코 배틀'이라고 이름 지은 시스템이 이 게임의 장점이다. 십자 키로 캐릭터를 이동시켜 공격하는 시스템이지만 이 시스[…] '행동포인트'라는 룰이 [있]다. 이것은 행동 포인트가 있는 한 이동, 공격, 도주 등도 가능한 것이다.

게이지의 양만큼 행동 가능하다

등장 캐릭터는 화려함 그 자체

스토리의 중심이 되는 것은 성지 이슈반 유일의 왕국 엘버드와 마왕 가르시아가 이끄는 마왕군과의 전투이다. 주인공 아틀샨은 엘버드군에 몸을 던진 어릴적 친구 탐린의 위기를 알고 멀리 떨어진 용의 나라 드래리아에서 달려온다. 그러나 이슈반에는 주술이 걸려 있어 용족은 그대로의 모습으로는 살아갈 수가 없었다. 그곳에서 아틀샨은 용의 비늘을 지니고 인간으로 모습을 바꿔, 전투에 참가한다. 전투는 사람을 움직여 사람에게 만남과 이별을 부여한다.

과연 전란의 세계에서 그들은 무엇을 믿고 싸우는 것인가.

「에메랄드 드래곤 연구」 ①

스토리테마는 사랑

「에메랄드 드래곤」의 밑바탕에는 사랑, 연애가 중심적인 테마로서 존재한다. 가장 알기 쉬운 것은 아틀샨과 탐린의 관계이다. 원래 어릴적 친구로 자라 헤어질 때 "너를 지켜줄거야"라고 했을 정도의 사이이다. 2인은 상당히 친밀한 관계에 있다고 할 수 있다. 그러나 여기에서 근본적인 의문이 떠오른다. 아틀샨 본래의 모습은 드래곤(용)이고 탐린 인간이다. 과연 이 사랑은 이루어질 것인가…

엘버드 왕에게 인사드리는 아틀샨. 다채로운 인물과의 만남으로 인해 사랑의 꽃을 피울 것인가?

아틀샨

탐린을 따라 인간의 나라에 온 드래곤의 청년

손이 귀한 드래리아에서 100년만에 태어난 청룡. 어릴적 드래리아에 정착한 탐린과 같이 자라지만 장로의 권유로 그녀는 이슈반으로 되돌아오게 된다. 그 때 자신의 뿔을 꺾고 '나의 도움이 필요한 때는 이 뿔피리를 불어라'라고 탐린에게 준다. 주술 때문에 장시간 용의 모습으로 돌아올 수 없지만 전투중은 짧은 시간 동안 용의 모습과 힘으로 싸울 수 있다.

연령 : 18세
신장 : 175Cm
체중 : 67Kg

하스람

엘버드왕국 유일의 검사는 왕국 제일의 플레이 보이

하스람은 엘버드 국왕의 하나밖에 없는 소중한 아들이다. 너무 귀여움을 받고 자란 탓인지, 아니면 왕의 피를 이은 것인지는 알 수 없지만 하나의 손가락으로 10인의 여성을 꼬실 수 있을 정도의 플레이 보이이다. 또 검술도 뛰어나서 검 하나로 적을 10명 쓰러뜨린다고 전해지고 있다. 그래도 동료들에게는 신뢰할 수 있는 인물이다.

연령 : 22세
신장 : 181Cm
체중 : 72Kg

탐린

아틀샨의 말을 믿고 전투에 몸을 던진다

이슈반으로 돌아오고 나서 의지할 데가 없는 탐린은 울완 마을 장로의 손에 자란다. 마왕군과의 전쟁이 격화하면 계속해서 마법을 배워 엘버드군에 참가한다. 그러나 언제 끝날지 모르는 전투를 기다릴 수 없어 뿔피리를 불어 아틀샨을 부른다. 「탐린」은 용족의 언어로 「푸른 사람」의 의미를 가진다. 드래리아에 표착했을 때 기억을 잃었던 그녀에게 용족의 장로가 붙인 이름이다.

연령 : 18세
신장 : 162
체중 : 48Kg

사오슈안트

자유를 사랑하는 활의 명인

헬만드산 전설의 선도사 홀슐늄을 사부로 모시고 있는 음유시인. 조직 등에 속박되는 것이 싫어서 자기 마음대로 세계를 떠돌아 다닌다.

그가 영웅으로 불리는 이유는 마왕군의 기습을 받은 마을을 가히 신의 기술이라고도 할 수 있는 활솜씨로 구해냈기 때문이다. 마왕군과 독자적으로 전국을 통솔하고 있는 레지스탕스로부터 협력을 의뢰받지만 속세를 떠난 그는 그것을 거부한다.

「에메랄드 드래곤」 연구 ②

PC엔진과의 차이점은 이벤트충실

PC 엔진용과 스토리 부분을 비교해보면 기본이 되는 부분에 큰 변경이 추가될 예정이다. 같은 마왕군과의 전투를 중심으로 다양한 캐릭터가 연관되어 이야기를 진행시켜 간다. 그러나 SFC용은 세심한 이벤트에 충실할 예정이다. 그리고 세심한 곳까지 확실히 보여줄 예정이다.

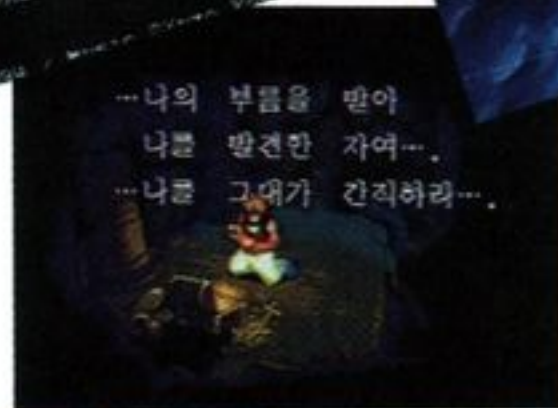
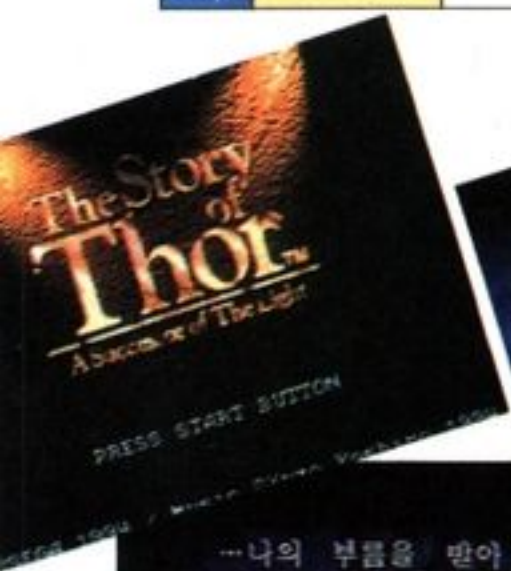
PC용은 CD 롬이였기 때문에 비주얼 관계는 엄청났지만…

하스람 왕자의 감시역

수도사로 회복계의 마법을 자랑으로 한다. 무술에도 뛰어나 파티의 밸런스를 잘 맞추어 주는 캐릭터이다. 그런 그녀에게 부여한 역할은 하나, 하스람 왕자의 감시역이다. 나쁜 손버릇이 나오면 가차없이 중지시킨다.

연령 : 20세
신장 : 170Cm
체중 : 53Kg

특보4 삼성, 한글화 동시발매 제1신호탄 스토리 오브 도아

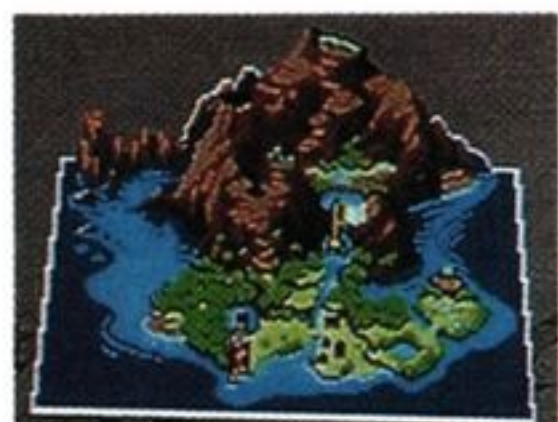
수퍼 알라딘보이					
국내 발매일	94/12/20 예정	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	한국어 중
제작사	세가/삼성	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
국내 발매가	미정	기타	한글화 동시발매	게임 난이도	AB© DEF

본격 액션RPG「스토리 오브 도아」, 한글화!

11월호에서 소개된「더 스토리 오브 도아」… 응 도아? 이상하네, 타이틀 이름이 바꼈잖아! (그러나 이건 버그가 아니니 편지는 쓰지마세요) 그럼 왜 '토어'에서 '도아'로 바뀌었냐면 삼성에서 완전 한글판으로 나오는 이름을 '도아'로 했기 때문이예요!

삼성에서는 세가사의 이 새로운 액션RPG게임을 국내 수퍼 알라딘보이 유저들이 즐길 수 있게 하기 위해 세가사의 개발팀과 합작으로 한글화하여 일본과 동시에 발매를 하게 된 것입니다.

이젠 일본어를 몰라도 RPG 게임을 즐길 수 있게 되었습니다.

삼성, 본격적 한글판 소프트 제작 돌입

위에서도 말했지만 삼성에서 수퍼 알라딘보이 사상 최고의 액션RPG가 한글화되어 일본과 완전 동시발매가 결정되었다! 아니 이미 삼성에서는 거의 완성단계라 몇번의 테스트와 수정만 마치면 곧 발매될 것이라 한다. 그럼 발매일만 기다리면 될 뿐!

본인도 이 게임을 시험삼아 해보았는데 그 느낌은 슈퍼컴보이용「젤다의 전설」과 에닉스사의「가이아 환상기」를 합해서 2로 나누어… 아니아니 그 정도 수준이 아니고 게임의 전체적 요소에서 보면 젤다는 A, 가이아는 B라고 가정해보면 어느정도냐 하면 'A+B+C+D(C : 베어너클, D : 오리지널성)'!! 이런 강력한 파워의 롤플레잉 게임이 한글화가 된다는 것이 정말 기쁘다!

완전 공개! '루오'의 라이벌과 4대 정령들!

드디어 루오의 라이벌이 될 '은팔찌를 낀 자'가 그 정체를 드러낸다! 그리고 루오를 돕는 4대 정령들도…

기본 무기와 그 사용법을 소개

이 게임에도 다양한 아이템이 등장한다. 그중에 이번에는 기본적인 무기인 4가지만 소개하겠다. 단검, 장검, 화살, 폭탄이 바로 그것이다. 이것들은 적을 쓰러뜨리거나 보물상자에서 나온다. 또 단검 외에는 사용회수가 있으므로 주의해야한다.

처음의 무기. 무제한 사용 가능하지만 작기 때문에 공격하려면 적에게 접근해야 하며 위력도 약하다. 그러나 공격 패턴은 가장 많다

단검

사용에 한계가 있다. 단검보다 강하고 공격 범위가 넓다. 또 각 무기마다 필살기가 있지만 그 사용방법인 조작법도 각각 다르다

장검

원거리에서 적을 공격할 수 있는 화살. 위력과 효과에 따라 몇가지 종류가 있다. 물론 사용회수도 있다

화살

폭발하면 주위의 적을 모두 공격할 수 있다. 그러나 단점은 자신도 맞는다는 점. 화살이나 폭탄같은 원거리 공격이 가능

폭탄

첫번째 신전 '물의 신전'

11월호의 기사에서 마을을 습격한 괴물을 쓰러뜨린 루오의 다음 모험은 물의 신전에 봉인되어 있는 물의 요정 디토를 동료로 만드는 것이 목적이다. 왕에게 사명을 받아 물의 신전으로 향한 루오…

신전으로 가는 도중에 다리… 응? 저 다리밑의 구멍에는…

몬스터들이 놀고 있는데…!!

여기가 물의 신전이다! 처음이라 미로는 아니지만 각오는 단단히!

적을 쓰러뜨리면 아이템과 열쇠가!!

이 파도(?)는 대쉬점프로 넘어갈 수 있다!!

보스인 거대한 게 몬스터가 기다리고 있다!

물의 신전에 있는 적들 중에는 열쇠를 가지고 있는 녀석이 있다. 그 열쇠를 얻어서 잠겨 있는 문을 열면서 다음 방으로 간다. 또 적을 모두 쓰러뜨리면 보너스 아이템이 나올 때도 있다!

파도의 방을 통과하면 보스가 기다리고 있다! 이 몬스터는 얼굴이 약점이다. 도중에 얻을 수 있는 장검으로 공격하자!

적의 집게는 파괴할 수 있지만 주의해야…

마법의 힘을 얻고 그 마법으로 문을 열면…

하나의 의무를 마치고…

물의 봉인을 풀어 물의 정령인 디토가 동료를 맞이한다!

「스토리 오브 도아」의 이것저것…

축(祝), 「스토리 오브 도아」 한글화되다!

끝으로 게임을 하면서 느낀점을 말하죠… 일단 이 게임의 친절성! 목적지를 잃었을 때는 지도를 보면 목적지가 표시되어 있다! 이것으로 초보자도 어려움 없이 즐길 수 있다. 그리고 다양한 공격동작은 베어너클의 약 1.2배정도!!(나중으로 가면 더 있을지도…) 호기심을 일으키는 수수께끼들! (이상한 곳에서는 약간만 생각해도 수수께끼를 풀 수가 있다) 마지막으로 조금 미국풍이지만 전투중에서의 긴장감을 높여주는 음악들!!

수퍼 알라딘보이 유저들이여, 꼭 해보라고!! 절대 후회는 안할 거야!(발매후 모르는 점이 있으면 토요일에 02-717-1448로 전화하세요!)

특별진단

게임 한국 건설을 위한 봇물됐다!

현대전자

한글화 작업에 박차

그동안 슈퍼컴보이로 하드웨어에 강세를 보이던 현대전자는 게임심의 신설 이후 수적으로 열세를 보이는 동시발매에 능동적인 대처를 위해 게임팩 한글화에 박차를 가하고 있다.

그 동안 동시발매나 한글화 작업이 부진했던 현대는 슈퍼컴보이용 게임인 「태권도」에 이어 「드래곤볼3-초무투전3」을 한글화 작업에 착수해 9월 발매한 바 있다. 앞으로도 계속적으로 한글화 작업으로 슈퍼컴보이 유저들의 만족에 최선을 다하겠다고 밝혔다.

현대의 차세대 게임기 계획

삼성에서는 세가사가 올 11월에 발매하는 새턴을 국내에서 판매할 예정에 있으며 금성 역시3DO를 11월 초순경부터 국내 시판에 들어갈 예정에 있다.

이렇듯 대기업들의 잇따른 차세대기로의 진출과 함께 현대 역시 내년 4월에 32비트 게임기와 10월에 64비트 게임기를 일본과 동시에 시판할 예정에 있다고 한다. 현재 닌텐도사의 32비트 게임기는 상품명을 버추얼보이로 결정하였으며 일본에서 판매 계획에 박차를 가하고 있다.

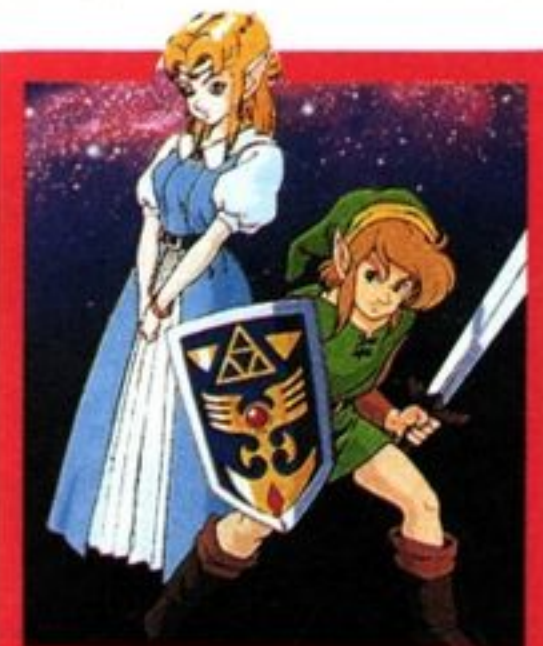
이것에 관한 자세한 내용은 11월 일본에서 열리는 초심회에서 언급이 있을 것으로 보여진다.

미니컴보이, 지방에서 꾸준한 인기

현대의 주력 하드웨어는 아직까지는 역시 16비트 게임기인 슈퍼컴보이라고 할 수 있지만 8비트 미니 게임기의 시장도 계속적으로 무시못할 정도의 규모에 있으며 서울보다는 지방에서 초강세를 보이고 있어 특히 지방에서는 8비트 게임기 사업에 더 많은 박차를 가하고 있다.

서드파티 구상은…

국내에도 롬팩 개발업체가 있기는 하지만 개발 비용도 엄청나며 기술력도 아직은 떨어지기 때문에 본격적으로 활발히 개발을 진행하고 있지 못하고 있는 것도 사실이다.

현대는 이러한 영세 개발업체들에게 스팩만 확실히 구비하고 있다면 조건적으로 개발을 지원할 의향도 있음을 밝히고 있다.

금성사

국내 게임계에 새로운 도전장, 금성 3DO

현재 게임팬들에게 가장 관심을 끄는 것을 꼽으라면 무엇이 있을까? 그것은 바로 3DO, 새턴, PC FX, 플레이 스테이션 등으로 이어지는 차세대 기종이 될 것이다. 그리고 10월 12~17일 삼성동 무역 전시장에서 선보인 금성의 3DO와 새턴에 관한 높은 관심도가 차세대 기종에 대한 관심을 잘 말해 주기도 했다. 이제 차세대 게임기 전쟁은 금성의 3DO 발매로 국내에서도 시작됐다고 해도 과언이 아니다. 이에 따라 챔프에서는 금성 3DO의 본격적 진출을 보고 앞으로 사업방향 등을 살펴본다.

3DO 차세대 기종이 갖는 의미

지금까지 국내의 게임 시장은 8비트인 패밀리에서 16비트인 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이가 주종을 이뤘지만 가정용 게임의 수준 향상과 고급화에 따라 32비트 게임기의 등장이 이루어져야 할 추세에 있다. 가정용 게임기는 32비트가 최대 한계선으로 되어 있고 64비트 게임기가 등장한다고 해도 그것은 이미 게임기로서의 의미는 아닐 것이다. 이에 따라 금성사에서는 파나소닉과 산요에 이어 3DO 기기를 생산하게 되었고 앞으로는 국내 시장에서의 보급과 함께 미국, 유럽 등지에도 수출할 계획에 있다고 한다. 내년까지 미국와 유럽에 50만대를 수출하기 위해 이미 미국으로 수출을 시작해 차세대기 수출국으로 부상하여 게임 한국으로서 확고한 자리매김을 할 수 있게 될 전망이다.

금성사 3DO 전략들

국내 게이머들에게 가장 관심을 끄는 기종 가운데 하나는 삼성전자에서 발매 추진중에 있는 새턴도 포함된다는 것은 누구나 아는 사실. 새턴은 뛰어난 성능을 가지고 있지만 그러나 국내 시장 보급에는 여러 가지 제약이 따를 것이라고 금성사 3DO 관계자는 예상한다.

챔프가 제약을 진단한 결과 첫째 제약은 기대할 만한 소프트가 버철 화이터 정도밖에는 눈에 띄지 않는다는 것이다. 본체와 동시 발매되는 소프트 중에 눈에 띄는 것은 버철 화이터 하나 밖에 없고 전시됐던 것을 본 후 사람들은 하드의 성능에 의심을 품는 경우도 많은 것으로 알고 있다.

두번째 제약은 게임만을 위해서 새턴을 사기에는 무리라는 것이다. 3DO는 국내의 소프트 제작사들이 한글화된 소프트들을 만들고 있지만 새턴은 국내의 서드파티는 전혀 없는 상황이다. 국내에서 3DO로 멀티미디어적인 소프트들을 자유롭게 만들 수 있는데 반해, 새턴은 사실상 국내에서 소프트의 개발이 불가능한 상황이다.

그리고 "새턴은 일본의 서드파티들이 대부분이기 때문에 동시발매되는 소프트들이 시기상 늦거나 적을 수 밖에 없지만 3DO는 일본은 물론 미국, 유럽 등 670여개사에서 제작되기 때문에 소프트의 수에서도 비교가 안될 것"이라고 금성사 관계자는 주장하기도 한다.

현재 3DO에 가입했지만 아직 소프트 개발을 안하는 곳도 있는데 서드파티로 가입한 이상 소프트들은 만들게 되고 대부분의 소프트들이 영어 버전도 나오기 때문에 일본의 소프트들도 국내에 들어 오는 데는 제약이 하나도 없는 상태이다.

또 3DO는 소프트 제작의 비용이 다른 기종보다 저렴해서 국내에 발매되는 소프트 가격들도 3만 9천원에서 최고 6만 9천원으로 지금의 16비트 게임기 소프트 수준이거나 더 싼 가격을 유지할 계획에 있다고 관계자는 말했다.

폭넓은 소프트 발매

금성: 3DO의 소프트는 특정 지역에서 수입을 하는 것이 아니고 금성에서 계약한 모든 서드파티들의 소프트들이 거의 다 들어온다.

현재 일본의 캡콤에서 제작하는 「슈퍼 스트리트 화이터 2 X」도 정식으로 들여 올 예정으로 미국, 일본 등의 다양한 소프트들을 공급하게 될 것으로 보인다.

현재 본체와 함께 12종의 소프트들이 동시발매가 됐고 앞으로도 계속 동시발매를 하게 될 것이다.

또 3DO는 게임뿐만 아니라 멀티미디어 소프트를 제작하려는 곳들이 많아서 새턴보다는 국내에서 멀티미디어로 사용하는데 훨씬 편할 것이라 생각된다.

3DO 홍보 전략

우선 금성 3DO의 이미지 캐릭터를 만들고 TV 광고와 함께 대대적인 광고를 하게 된다. 그리고 국내에서는 최초로 대학로에 3DO 방이라는 곳을 만들고

있는데 이곳에는 43인치 모니터와 25인치 모니터를 사용한 3DO를 이용객이 마음껏 사용할 수 있는 곳으로 올 연말에 오픈할 예정으로 있다.

그래서 컴퓨터와 비디오 게임에 익숙한 신세대들에게 3DO의 놀라운 화면을 보여 주고 또 기존의 게임센터와는 비교도 할 수 없는 쾌적한 환경을 유지하여 이에따라 금성사에서는 명예회원을 모집하고 있으며 자격은 게임에 깊은 관심과 이해력이 풍부한 게임유저면 된다.

(주)하이콤

새로운 유통 혁명, '삼성 게임 프라자'

프렌차이즈 방식을 도입한 '하이콤'의 게임 체인점 '삼성게임프라자'가 지난 9월 제 1호점이 문을 열고 전문적인 게임매장으로 첫 발을 내딛었다. 과연 프렌차이즈 방식이란 무엇이며 이 시스템이 기존의 게임 매장들과는 어떻게 다른지를 살펴보고 앞으로의 게임시장을 전망해 보자.

프렌차이즈 시스템은 게임시장에 적합한가

우선 프렌차이즈 시스템을 설명하자면 매장을 개설하려는 사람이 일정한 장소와 자본금을 내면 내부의 인테리어는 물론 취급하게 될 모든 물품들을 공급해 주는 것이다. 비근한 예를 들면 우리가 자주 가는 체인 커피전문점을 보면 알 수 있다. 기존의 게임매장들은 게임 산업에 대해 어느 정도의 이해를 가지고 있는 사람이나 사업에 종사하던 사람들만이 독점하고 있었다. 따라서 사업을 처음으로 시작하려는 초보자들에게는 비개방적인 사업이기도 했다. 따라서 게임매장들은 경쟁이 점점 치열해지고 한 곳에만 밀집되어 지방 게임매장은 거의 그 지역을 독점하는 등의 폐단이 많이 발생했다.

삼성과 하이콤은 이러한 문제점을 해결한다는 차원에서 프렌차이즈 시스템을 도입했다.

또한 전국적으로 확산되어 지방의 게이머를 확보할 수 있다는 장점을 지니고 있다는 것이기도 하다.

까다로운 허가 조건

게임프라자는 누구나 신청은 할 수 있지만 그 조건들이 까다롭기로 정평이 나 있다.

우선 매장을 개설할 일정한 공간이 있어야 하고 일정한 금액의 보증금과 물품 구입비가 갖추어져야 한다. 그렇지만 기존의 매장처럼 많은 자본이 필요하지는 않다. 이 조건들이 갖추어져 있어도 개점 허가를 받기는 쉽지 않은 것이다. 삼성게임프라자는 인구 10만 지역당 1곳만을 개설할 수 있고 그 지역의 교통편, 학군, 주택가 등을 고려해 허가를 하기 때문이다. 이것은 인근 지역에 몇개의 매장이 몰려 일어나는 경쟁을 방지하고 매장주의 이익을 위해서이고 결국은 게임유통 시장의 정품화와 발전을 위한 것이라고 한다. 따라서 신청서를 받아 철저한 현지조사를 통해 개점을 허가하고 있는 실정이다.

삼성게임프라자의 장점과 약점

첫번째로는 경쟁력있는 가격으로 상품을 공급받을 수 있다는 것을 들 수 있다. 하이콤은 현대와 삼성의 총판으로서 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이 게임은 물론 최근 크게 성장하고 있는 IBM PC게임업체와의 협력을 통해 중간 도매상을 거치지 않고 저렴하고 신속하게 정품을 공급할 수 있다는데 있다. 그리고 게임 전반적인 현황과 구체적인 업체의 정보도 얻을 수 있다는 것 이외에도 고정적인 고객 확보를 위해 다양한 판촉물과 이벤트 지원 등이 장점이라고 밝히고 있다.

약점이라고 한다면 현재 일본어 자막이 나오는 게임의 수입 금지로 인해 많은 게임들이 불법적으로 들어오는데 이것을 찾는 게이머들에게 공급할 수 없다는 점이지만 이것은 한국 게임산업 발전을 위해서는 반드시 없어져야 할 문제점이라 생각하기 때문에 바른 유통문화의 정립을 위해서는 필요한 것이라 하겠다. 그렇지만 아직까지는 우리나라의 게이머들이 외국의 게임을 좋아하기 때문에 세계적 수준의 게임을 만드는 것만이 문제를 해결하는 최고의 열쇠라 하겠다.

향후 계획

게임프라자의 1차 목표로는 94년내에 전국적으로 150여곳을 개설하고 95년까지 300여개의 매장을 개설하여 전국적인 게임매장으로 자리잡을 계획에 있다. 현재 신청자도 쇄도하고 있고 하지만 여러 조건들이 충족하지 않으면 허가를 내줄 수 없기 때문에 1차적 목표를 150여곳으로 잡은 것이다.

아직까지 보따리로 일컬어지는 불법 유통, 불법 카피팩 등 게임 유통문화에 많은 허술함을 보였던 국내 게임 시장이지만 게임프라자 정식 출범으로 인해 챔프는 은근한 기대를 걸어본다.

삼성전자

삼성 게임 소프트웨어 그룹 (SgSg-Samsung Game Software Group) 발대, 그 의미와 미래

세계 소프트웨어 시장에 도전한다!

국내 게임산업의 발전은 물론 세계 게임시장에 대한 경쟁력 강화를 목표로 '삼성 게임 소프트웨어 그룹'(이하 SgSg)이 힘찬 첫걸음을 내딛었다. 국내 유망 소프트웨어 개발 업체를 발굴, 적극적인 지원을 통한 소프트웨어 산업의 기술력 향상, 해외시장에 적극 진출과 건전한 게임문화 정착이 그 궁극적인 취지이다. 또한 삼성의 든든한 자본력과 아직은 영세성을 면치 못하고 있는 제작사들이 새로운 형태의 협력체제를 구축했다는데 그 의의가 있다고 하겠다.

참가업체와 앞으로의 계획

이번 SgSg에 참가한 업체들은 기존의 수퍼 알라딘보이 게임을 개발해 온 업체들과 최근 크게 확대되고 있는 IBM PC업계들로 총 8개 제작사가 참가하였다. 이 제작사들에게는 삼성이 지금까지 축적해 온 기술 자료들, 국내·외 게임시장 분석정보뿐만 아니라 연구 개발비 등 경제적인 지원을 통해 2천년까지 게임 소프트 개발을 위한 기반을 구축할 계획이다. 또한 지금은 8개 제작사들이지만 앞으로 계속 그 수를 늘려 갈 계획을 세우고 있다.

참가 제작사

하이콤

수퍼 알라딘보이용 게임 개발뿐만 아니라 게임 유통 분야에서 활약해 온 제작사. 최근에는 '삼성게임프라자'라는 체인점 사업을 통해 정품 유통망을 형성하는데 노력을 기울이고 있는 등 게임산업 전반에 걸쳐 다각적인 노력을 기울이고 있는 업체이다. 하이콤의 개발팀은 현재 파워볼이라는 필살기 배구 게임을 제작 중에 있고 이것이 세가사의 심의에 통과하면 국내 시장에 발매될 예정이다.

새론 소프트

디지틀 임팩트

소프트맥스

IBM PC게임과 수퍼 알라딘보이용 게임을 제작하는 업체로 「리크니스」로 유명하다. 최근에는 PC 엔진용 게임인 「탄생」을 IBM PC용 게임으로 한글화 작업중이고 「뮤테이즌」이라는 수퍼 알라딘보이용 게임의 마지막 작업이 한창이다.

열림기획

전통있는 롬 팩 게임 개발 제작사. 수퍼 알라딘보이용 소프트뿐만 아니라 패밀리, 슈퍼컴보이 등 다양한 게임 소프트를 제작해 왔다. 최근에는 다양한 게임을 즐길 수 있는 '게임헌터'라는 슈퍼컴보이용 주변기기를만들었다. 아직 구체적인 게임 제작은 정해지지 않았고 SgSg 협력체에서 쓸 수 있는 툴을 제작중이다.

소프트라이

게임 스쿨과 IBM PC제작사를 함께 경영하고 있는 업체. 국산 IBM PC게임 「어스토니시아 스토리」와 최근에 발표한 「천하무적」으로 유명하다. SgSg 참여를 계기로 수퍼 알라딘보이용 게임 제작에 첫 발을 내디딜 전망이다.

만트라

「프린세스 메이커2」, 「이스2 스페셜」 등 한글화 게임을 통하여 많은 인기를 모은 IBM PC 개발업체.

소프트액션

IBM PC슈팅 게임인 「어디스」를 제작한 업체로 SgSg참여 업체 중에서 사운드 프로그램 능력이 뛰어나다.

독자가 [illegible] 아이디어 [illegible]

게임챔[illegible] 새롭게 [illegible]습니다!
게임을 [illegible] 모든 사람[illegible] 보다 쉽고
정확하게 [illegible] 드립니다.

독자가 만드는 〔챔프명인열전〕

이 글을 읽는 사람들은 아마 한번쯤은 게임을 실제로 만들어 보고 싶다는 생각을 해보았던 사람들일 것입니다. 지금까지 챔프에 공모된 시나리오들은 게임 시나리오라기 보다는 단순한 게임 아이디어라고 밖에는 할 수 없었고, 그렇게 된 데에는 다른 이유도 있겠지만 무엇보다 국내의 게임 개발이 아직 미진하고 시나리오 작성에 표본이 될 만한 예가 제대로 소개되지 못했기 때문일 것입니다.이런 점을 보완하여 챔프에서는 1차적인 게임 기법으로 게임 시나리오를 작성해보기로 했습니다. 바로 그 1회가 〔챔프명인열전〕.

실제로 〔챔프명인열전〕은 비밀리에 게임 제작에 들어갔습니다. 하지만 챔프는 최대한 독자 여러분들의 아이디어를 반영코자 플로어차트부터 엔딩에 이르기까지 아이디어를 받고 있습니다. 여러분들의 아이디어가 챔프를 빛낼 것이며 제작하는 게임을 재미있게 만들 것입니다.

■ **엽서를 보내는 방법**: 아래에 제시한 '명인열전' 스토리를 읽고 그 다음 부분을 독자 여러분이 직접 작성하여 시나리오를 만들어 나가는 것입니다. 지금까지 제시됐던 어려운 게임용어와 게임기법이 없어도 작성할 수 있는 스토리식 게임 시나리오입니다.

■ 보내주신 분중 채택된 분은 게임제작시 스탭진에 포함시키며, 슈퍼컴보이용 팩 1개를 드립니다. 많은 응모바라겠습니다.

현재 챔프명인열전 스탭진

Staff 1944 Zaemiro Soft Ware Team		Story	: Kim Do Jun
Programmer	: Lee Bok Ki	Graphic	: Hwang Jin Seon
	Woo Hyuk Jae	Project	: Kim Do Jun
Sound Effect	: F/M/T	Special Thanks	: k2gma
	Kim Do Jun		Game Champ
	Kim Seong Ho		Song Dong Seog
Scenario	Kim Do Jun		

게임의 사양

A. **게임의 장르** : RPG성이 가미된 면클리어형 액션
B. **대응 기종** : 슈퍼컴보이
C. **예상 용량** : 12메가
D. **화면 외국어**:순수 한글
E. **대상 타게트층** : 중학생

스토리

199X년 X월 XX일. 게임챔프의 사장 서씨는 미국의 전자회에 참석하기 위하여 미국으로 갔다. 미국으로 가는 중에는 천둥번개가 치고 소나기가 내리는 등 날씨가 무척이나 나빴다. 미국 도착 다음 날, 미국 전시회장을 둘러보고 사진도 열나게 찍은 서 사장은 내일 한국으로 돌아가야만할 처지에 놓였다.

다음날… 미국의 날씨는 매우 좋았다. 눈이 부시게 좋은 날씨에서 한국행 비행기를 탔다. 한국 도착, 그러나 한국은 너무 날씨가 나빴다. 공항을 나오는 순간~.꽈꽈꽝! 번개가 서사장의 머리를 스쳐 지나간 것이다. 순간 서사장의 행동과 생각은 360도 바뀌게 되었다.(무슨 조화인지)

게임챔프 본사에 도착한 서사장. 그는 챔프 사원들을 혹사시켰다. 그는 명인들에게 어려운 게임분석은 물론 평가 등을 1주만에 완료를 강요하는 식으로 혹사시켰다. 급기야는 사장에 대한 증오심과 복수심에 불타고 그를 쫓아내자는 의견이 직원들 사이에 나돌았으나, 과연 서사장에게 얼마나 먹힐지는 의문이였다.

드디어 챔프에서 가장 명석한 이돌컴, 김종팔, 송백정이 새로운 (주) 제우미디어를 만드려고 사장에게 도전하려 한다!

주인공 캐릭터

이돌컴, 김종팔, 송백정

악역 등장 캐릭터

제 1스테이지 보스:정부미
제 2스테이지 보스:이혼다
제 3스테이지 보스:원더홍
제 4스테이지 보스: 우춘리
제 5스테이지
최종 보스:
챔프의 서인석 사장

독자들이 작성해 보내주실 2회 시나리오

① 게임 스토리부터 엔딩까지 플로우 차트
② 주인공 캐릭터의 액션 패턴
③ 적 캐릭터의 액션 패턴
④ 각 스테이지 맵
⑤ 각 스테이지 보스 액션 패턴
⑥ 주인공 캐릭터 필살기 및 능력을 시나리오 방식으로 보내주십시요.

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「나도 시나리오 작가」담당자 앞

게임챔프 창간 2주년 기념

제3회 게임 기획서 및 시나리오 공모전

자신이 직접 작성한 창작 기획서와 시나리오가 실제 게임으로 만들어져 상품화될 수 있는 좋은 기회!!

그동안 게임챔프를 성원해주셔서 감사합니다.

이번에 저희 게임챔프는 창간 2주년을 맞이하여 앞으로 우리나라의 게임산업에 조금이라도 보탬이 되고자 독자여러분의 손으로 제작한 순수한 기획서 및 시나리오를 모집합니다.

자신이 생각했던 멋진 아이디어를 글과 그림으로 만들어 보내주세요. 이 중에서 당선작은 푸짐한 상품과 함께 최우수작(대상)에는 상금 100만원과 함께 국내유수의 게임제작회사와 협력하여 직접 게임으로 만들 계획입니다.

그동안 게임을 즐기면서 생각했던 참신한 아이디어를 모아서 직접 제작한 기획서와 시나리오가 게임이 된다는 것은 정말로 신나는 일이겠죠?

자! 그럼 지금부터 시작하세요!!

(힌트로 초보자들도 이해하기 쉽도록 만든 게임기획제작 입문서 '나도 게임을 만들고 싶어!'를 참조하면 시나리오 제작방법을 훨씬 이해하기 쉽겠죠?)

응모방법

기획서와 시나리오를 같이 보내셔야 하며 가능하다면 컴퓨터 워드프로세서로 작성하고 이것을 프린트한 것과 글이 담긴 디스켓을 *.HWP화일로 만들어 보내야 합니다.

응모부분

초등부(초, 중, 고)
일반부(대학생이상)

마감

1995년 1월 30일까지

당첨자 발표

1995년 게임챔프 4월호

보낼 곳

서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
'게임 기획서 및 시나리오 공모전 담당자 앞'

시상

대상: 1명-상금 100만원
초등부와 일반부의 응모작품중에서 실제 게임화가 가능한 작품 1편

초등부: 우수상 각 1명-3DO게임기
장려상 각 2명-슈퍼컴보이 각 1대

일반부: 우수상 각 1명-세가 새턴 게임기
장려상 각 2명-슈퍼컴보이 각 1대

주의

작품의 창작성에 많은 점수를 배당하며 다른 곳에서 유사 캐릭터나 유사한 스토리를 도용 또는 전제했다고 판단될 경우에는 일단 당선될 확률이 낮아짐을 알려드립니다. 또한 당선된 작품 일지라도 위와 같은 경우일 때는 수상이 취소됨을 먼저 알려드립니다.

응모한 작품은 반환되지 않으며 입상된 작품에 대한 저작권, 2차적 재산권의 사용권 편집저작권의 권리는 (주) 제우미디어로 귀속됨을 알려드립니다.

보내시는 작품은 앞면에 응모권을 부착하시기 바랍니다. 부착하지 않은 작품은 실격으로 처리하오니 이점 양지하시기 바랍니다.

※ 아래점선부분을 칼로 잘오려 기획서와 시나리오를 프린트한 겉표지 부분에 반드시 부착해주시기 바랍니다.

제 3회 게임 기획서 및 시나리오 공모전 참가신청서

참가부분:　　　　**제　목**:

장　르:　　　　**작성일자**:

이　름:　　　　**직　업**:

(학생은 학교명 학년기입)

주　소:　　　　**전화번호**:

응모한 작품은 반환되지 않으며 입상된 작품에 대한 저작권, 2차적 재산권의 사용권 편집저작권의 권리는 (주)제우미디어로 귀속된다는 조건하에 작품을 응모합니다.

1994년　월　일

참가자:　　　　**인**(도장)

좋은 기획서 제작을 위해서

게임의 기획서는 대략적으로 다음과 같은 과정을 거칩니다.

> 장르 선별→기획서 작성→게임의 기본적인 시스템 구성 (설정 등) → 프로그램 처리

위와 같은 과정에서 게임을 제작하는데 가장 중요한 부분이 기획서 작성입니다. 이 기획서에 의해 게임을 제작할 것인지의 결정을 내리기 때문입니다. 자 그럼 이 기획서를 제작하는 데에 있어서 간단하게 제작방식에 대해서 설명드리겠습니다.

기획서 제작전의 준비과정

1) 어떠한 게임을 만들지 장르를 결정한다(액션 RPG 등)

—장르 결정에 있어서 몇가지 알아둘 점

액션 장르

액션 장르의 특징은 캐릭터들의 움직임에 필요한 애니메이션—오브젝트—가 가장 중요하다. 캐릭터의 크기나 애니메이션의 장수가 많으면 용량을 많이 차지하고 게다가 프로그램적인 처리가 빈번하게 이루어지기 때문이다. 또한 액션 게임의 특징중 하나인 그래픽도 무시할 수 없으므로 캐릭터의 행동패턴 설정과 게임 시스템(진행방식), 용량 그리고 그래픽에 특별히 신경을 써야한다.

RPG 장르

RPG는 시나리오와 게임의 시스템에 대해서 특별한 주의가 필요하다. 마음을 감동시키는 글은 그렇게 단시간에 등장하지는 않기 때문이다. 게임의 기본적인 시스템이나 설정은 플레이어로 하여금 편안하고 재미있게 즐길 수 있도록 충분히 고려해 만들지 않으면 안된다. 만약 시스템이나 설정 등이 엉망이라면 이 게임은 이미 RPG로서의 재미를 잃은 것과 다름이 없다.

시뮬레이션 장르

이 장르도 RPG와 마찬가지로 시스템과 정확한 설정이 필요하다. 특히 전략 시뮬레이션의 경우, 시스템을 어떠한 룰로 진행할 것인지와 방대한 무기체계 등의 정확한 자료가 필요하고 어디까지 가능한가에 대한 생각은 먼저 해주지 않으면 안된다.

비행(또는 자동차 등)시뮬레이션의 경우 비행기의 움직임에 대한 정확한 자료와 고증이 필요하다. 그 외에 최근에는 RPG+시뮬레이션을 합친 환타지 전략 시뮬레이션이나 도시를 건설, 관리하는 시뮬레이션 등의 특이한 시뮬레이션들이 속속 등장하고 있으므로 좀더 색다른 아이디어를 필요로 하는 것이 시뮬레이션 장르이다.

기타

퍼즐이나 퀴즈 등의 장르가 존재한다. 그러나 이러한 장르를 그리 크게 생각하지 않아도 된다. 중요한 것은 일반인들이 재미있게 즐길 수 있는 게임을 어떻게 만드느냐 하는 생각을 항상 지니고 작업을 하는 것이 중요하다.

2) 어느 기종으로 만들 것인가

아무리 좋은 기획이라도 위에서 제시한 것처럼 각 기종에는 용량이라든가 캐릭터의 표현이라든가 시스템의 구성을 이루는 것에 여러가지 문제점이 존재한다.

하드웨어의 처리라든가 캐릭터의 움직임을 처리하는 스프라이트(또는 오브젝트) 그리고 게임에서 중요하다고 할 수 있는 용량문제 등을 고려하여 기종의 특성에 맞추어 게임의 기획서를 맞추는 것이 좋다.

(이러한 것에 따라 게임의 장르도 수정할 수 있다)

기획서의 제작에서 들어감에 있어서…

기획서의 제작에 주의해야 할 것은 보는 사람이 이해할 수 있는 구체적인 모습을 제시하지 않으면 안된다는 것이다.

기획서는 장차 상품을 만들기 위해 작성되는 기초적인 계획서이다. 그렇기 때문에 기획서는 제작동기나 특징, 시장분석에 의한 평가 등의 근거있는 데이터 게임을 이루는 시스템이나 진행방식 등을 몇장에 요약시켜서 받아서 보는 사람(주로 제작자)에게 제작할 게임의 재미를 표현하고 상품성을 나타내어 쉽게 이해와 상상을 불어넣어 주어야 한다.

기획서 제작에서 유념할 점

* 게임의 제목을 정한다

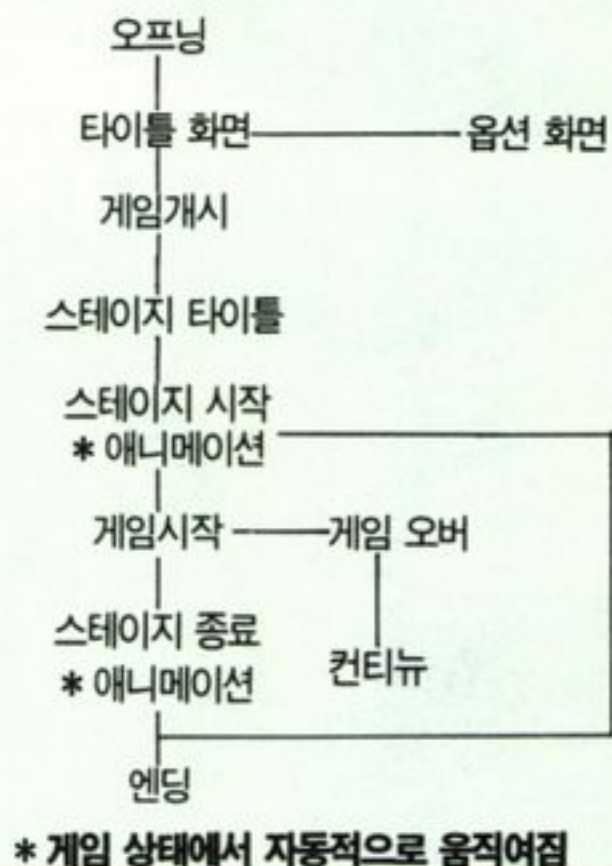
게임을 플레이하는 유저에게 와닿는 게임 제목을 설정한다.

* 게임의 개략(또는 제작동기)를 설명한다.

어째서 이 게임을 만들게 되었으며 어떠한 특징이

있는지 등의 제작에 필요한 상품성 가치를 상대방이 충분이 납득할 만큼 간단하게 설명한다. 또한 어떠한 자료에 의해 제작하게 되었다는 경우에는 납득할 만한 자료를 함께 게재해야한다.

* 구체적인 게임의 모습을 설명

게임제작에 필요한 인물 배경 스토리 게임 전체의 흐름에 대해 설명한다. 여기에서는 대략적으로 게임의 재미와 특징을 살릴 수 있는 부분에 대해서 읽는 사람이 지루하게 느껴 내용을 파악 못하고 그냥 넘어가는 경우가 많다. 또한 구체적인 모습을 표현하기 위해서 캐릭터와 배경의 그림 전체적인 구성화면과 시스템 화면 그리고 어떠한 룰로 행해지는지에 대해 설명하여 이해를 시킨다.

이러한 과정을 거쳐 제작된 기획서는 제작자의 손에 의해 게임으로 제작할 것인지를 결정하게 된다.

또 한가지 주의할 점이라면 기획서는 너무 길게 쓸수록 읽는 사람에게 흥미를 잃게 한다는 것이다. 대체적으로 5장으로 필요하다면 더 추가하여 구성한다. 되도록 필요한 부분만을 간추려 작성하는 것이 좋다.

시나리오 작성에 관하여

좋은 시나리오를 작성하기 위해서…

시나리오는 게임을 진행시시기 위해서 절대적으로 필요한 요소이다. 그러므로 서툴게 작성해서는 좋은 게임을 만들 수 있다는 보장이 떨어져 버린다. 그래서 RPG나 시뮬레이션에서 좋은 시나리오를 작성하기 위해서는 나름대로의 공부가 필요하다. 좋을 글을 만들기 위해서 여러가지 글을 읽어보고 자신이 만족할 만한 글이 나올 때까지 글을 다듬어보자.

시나리오의 골격과 이벤트 작성

일단 육하원칙(언제, 어디서, 누가, 무엇을, 왜, 어떻게 하는가)를 명확하게 제시하고 시나리오에 따라 일어나는 이벤트의 우연성과 필연성을 적절하게 묘사하여 제시하여야 한다.

무엇보다도 자신이 만들 세계에 대해 미리 기본적인 구상을 마친 다음에 동시에 시나리오상에서 벌어질 여러가지 사건들—이벤트를 구성한다.

기본적인 시나리오의 골격이 결정되었으면 구성된 이벤트의 순서를 결정하여 시나리오에 살을 붙인다.

시나리오는 극적인 전개를…

시나리오는 어떠한 순간이라도 플레이어를 감동시킬 만한 극적인 이야기로 전개하지 않으면 안된다. 이것은 단순한 글솜씨로는 안되기 때문에 그만큼 노련하고 세련된 글솜씨를 필요로 하는 것이다. 단지 대사를 늘여놓는다면 게임으로서의 재미를 반감시킬 수 있다.

일단 기본적인 시나리오와 대사를 준비하고 이벤트마다의 줄거리와 전개될 대사를 준비하여 극적인 장면을 생각하여 연출해보자.

(게임챔프 창간호 <92년 12월호>「제 1회 게임시나리오 공모전」부록과 단행본「나도 게임을 만들고 싶어」를 참고하시면 더욱 훌륭한 시나리오를 작성하실 수 있습니다.)

챔프 차세대 스페셜

차세대기 발매임박 기능 파워 업 열기 뜨겁다!

Contents

*세가 새턴
*닌텐도 울트라 64
*플레이 스테이션

차세대 머신 '세가 새턴'과 '슈퍼 32X'가 제 25회 '94한국 전자쇼를 통해 한국팬들 앞에 그 모습을 드러냈다. 그것도 세가 새턴 본체뿐만 아니라 최대의 인기작으로 발매전부터 많은 관심을 모으고 있는 〔버철화이터〕와 귀여운 액션 게임 〔클락워크 나이트〕가 전시되어 플레이해 볼 수 있는 기회도 마련되었다. 또한 슈퍼 32X의 3D 슈팅 게임인 〔스타워즈〕와 〔버철레이싱〕도 많은 관람객들의 발길을 멈추게 했다. 게임시장을 놓고 열띤 주도권 전쟁을 벌이고 있는 주요 차세대기의 동향에 관해 진단해 본다.

세가 새턴

삼성에서 동시발매 의지 밝혀

세가 새턴은 구체적으로 다른 모든 차세대기들이 밝히고 있는 멀티미디어 기능을 지니고 다른 차세대기들 보다 한발 먼저 등장한다. 즉 다른 기종들과 가정용 기능에서 전혀 손색이 없다는 이야기다. 음악 CD의 재생은 물론, CD-G(GRAPHIC)에도 대응하고 있는 것 외에 보통 음악CD를 재생하고 있을 때에 음성부분을 지워주는 노래방 기능이나, 서라운드 조절이 가능한 오디오 기기로서의 기능도 충실하게 지니고 있는 셈이다.

또한 게임을 비롯한 각종 주변장치가 접속가능하게 설계된 카트리지 슬롯과 당초에 발표했던 대로 포토CD나 CD ROM 전자사전, 비디오 CD(MPEG)도 가능하게 만들어주는 주변장치가 등장할 예정이다.

세가와 히타치(日立), 빅터, 야마하가 총력을 기울여 만들어낸 차세대 게임머신 세가 새턴은 게임머신으로서 최고의 재미를, 그리고 멀티미디어 머신으로서의 가능성을 기대해 볼만하다.

세가 새턴의 뒷부분. 또하나의 증설 슬롯이 준비되어 있다

한편 삼성에서는 내년 초에 동시발매를 계획하고 있기도 하다.

세가 새턴의 규격마크. 앞으로 대응될 하드웨어에는 이와 같은 마크가 부착된다

새턴의 타이틀 데모

콘트롤 패드

세가 새턴에는 전용패드가 1개씩 포함된다. 이전에 발매한 수퍼 알라딘보이용 6B패드의 6버튼에 L, R버튼을 포함한 8개의 버튼으로 여러 소프트웨어 대응이 가능하며 사이즈도 6B패드보다 조금 커서 손에 쥐기 편하게 되어 있다.

또한 버튼을 동시에 누르면 게임의 리셋이 가능하다. (소프트에 따라 다른 것이 있을 수 있음) 그외에 음악 CD를 재생할 경우, 각 버튼으로 재생, 트랙 넘기기 등 세세한 조종을 할 수 있게 되어 있다.

수퍼 알라딘보이용 6B버튼과 비교한 사진. 새턴용이 좀 더 크다

콘트롤러는 이외에도 '버철 스틱', '셔틀 마우스', 그리고 '레이싱 콘트롤러'를 세가에서 발매할 예정으로 옵션도 충실하게 준비시켜 보다 즐겁게 플레이할 수 있는 환경을 조성하려 하고 있다.

데이토나USA와 동시에 발매하기로 예정된 '레이싱 콘트롤러'

역시 본체와 동시에 판매될 '버철 콘트롤러'. 가격은 약 4만원정도

카트리지 슬롯

본체 윗부분에 있는 카트리지 슬롯은 수퍼 알라딘보이용보다 더 얇은 반면에, 용도는 더 다양하다. CD플레이어 부분과 함께 비디오CD, 포토CD, 전자사전 등의 재생을 가능하게 하는 '기능확장 어댑터(발매시기미정)'나 본체의 메모리 부족을 보충해 줄 '파워 메모리(가칭)'(용량 / 발매시기 미정, 가격 약 4만원 정도) 등에 이용할 수 있다. 물론 ROM카트리지를 사용한 게임 소프트웨어도 대응할 수 있게 되어 있다.

카트리지 방식 채용으로 대용량 메모리나 다채로운 확장기능이 가능하다

콘트롤 팬널

콘트롤 팬널은 음악CD 등의 재생 콘트롤, 내장 메모리의 관리나 각종 설정이 행해진다.(또한 CD알라딘보이II와 같이 전용 소프트웨어를 넣고 전원을 넣으면 자동적으로 게임이 실행된다)

CD플레이어 부분은 CD알라딘보이와 같이 음악CD외에 표준기능으로 CD-G에 대응한다. 곡의 순서설정이나 반복 등의 고급기능과 본체내에 DSP(디지틀 시그널 프로세서)를 사용한 서라운드 효과나 '보이스 켄슬러(음악에서 사람의 목소리만을 삭제한 부분)'를 사용하여 좀 더 음악을 재미있게 즐길 수 있다.

유저 설정 가능!

날짜, 시간, 언어 설정이 가능하다

새턴의 하드 사양

CPU	32비트 RISC 방식 SH2 CPU X 2 사운드 전용 CPU 68000
메모리	워크 램 2메가 바이트 (16메가 비트) 비디오 램 1메가 바이트 (8메가 비트) CD 버퍼램 4메가 비트 IPL 롬 4메가 비트
그래픽	동시 발색수 1,677만색 트루 컬러 CG 성능: 전용 하드웨어 탑재 각종 효과: 플랫 쉐이딩, 그로우 쉐이딩, 텍스처 매핑
스프라이트	확대, 회전, 축소, 변형 기능
스크롤 면수	최대 5개 화면 (확대, 회전, 축소 기능)
사운드	PCM 32 채널 (FM 8 채널 가능) 최대동시발음수:32음 샘플링 주파수 44.1KHz
CD 롬	2배속 인텔리전트 CD 롬, 음악 CD, CDG, 포토 CD

기대 소프트웨어

버철화이터

두말할 필요도 없는 〔버철화이터〕! '차세대기들 중 어떤 것을 사고 싶습니까?'하고 묻는다면 대부분이 세가 새턴을 꼽는데 그 이유는 바로 이 게임 때문이다. 전자쇼에서도 버철화이터를 플레이해 보기 위해 줄을 선 사람들로 붐볐다.

데이토나 USA

박력의 3D 컴퓨터 그래픽과 빠른 스피드를 자랑하는 레이싱 게임. 아케이드용으로도 많은 인기를 누린 카레이스 게임이 새턴을 통해 완벽이식, 다이나믹한 레이스를 차세대기로 즐길 수 있게 되었다.

클락워크 나이트

장난감 나라의 왕자 페파루초 3세가 펼치는 환상의 액션게임. 풀텍스처 폴리곤을 사용하여 독특한 그래픽을 즐길 수 있다. 이번 전자쇼에서도 공개되어 어린이들과 여성들의 눈길을 모았다.

그 외의 기대 소프트웨어들은 멀티비전 코너를 통해 자세하게 소개되고 있으니 참고하시길…

펀저 드래곤

반 배틀

닌텐도의 64, 32비트의 전모

한계를 뛰어넘은 64비트 게임기

닌텐도가 현재 개발하고 있는 차세대 게임기는 올 연말에 발매될 차세대 게임기보다도 한단계 더 높은 레벨을 향해 만들어질 '최고의 게임기'가 될 것이라고 닌텐도(任天堂)의 '야마우찌' 사장은 언급했다.

이 게임기는 올 연말에 발매될 32비트 CPU를 사용한 게임기와는 달리 독자적인 64비트 CPU를 사용한 것이 될 것이다.

이 때문에 닌텐도에서는 CG전용 워크스테이션을 제조하고 있는 실리콘 그래픽스사(SGI)와 공동으로 하드웨어를 개발, 최근에는 소프트웨어의 화면을 공개하거나 새로운 머신의 그래픽 개발용 장비로서, SFX 영화에서 특수한 기법 등으로 잘 쓰이는 '엘리어스'사의 고성능 그래픽 소프트를 선택하는 등 본격적으로 소프트개발을 진행하고 있는 듯하다.

울트라64에서는 현재의 오락실용 기기들과 또는 그 이상의 아름답고 현실감있는 그래픽이 부드럽게 움직인다. 물론 CD와 같은 박력있는 사운드도 준비되어 있다.

세가나 소니 등의 차세대 게임기에서는 CD ROM을 내장하고 있지만 닌텐도의 울트라64에서는 현재의 슈퍼컴보이 등과 똑같은 ROM카트리지 방식을 채택할 것이라고 밝혔다.

현재의 닌텐도사의 동향

닌텐도사는 이제 막 벌어질 차세대기 전쟁에 대해 '게임기가 8비트에서 16비트로, 32비트로 변하더라도 소프트웨어면에서 볼 때 게임의 기본적인 성격은 변하지 않는다.'라는 의견을 밝히고 있다. 예를 들면 테트리스의 경우 테트리스가 히트한 것은 고성능 하드웨어의 성능을 이용해서 히트한 게임이 아니다. 즉 고성능 하드웨어가 아니더라도 게임의 재미만을 살려 게임 제작에 임하겠다는 것이 현재의 닌텐도사의 의견이다.

또한 하드웨어에 ROM카트리지를 채용한 것은 결코 네오지오와 같이 소프트웨어의 가격을 높이 잡아 발매하겠다는 게 아니다. 최근 차세대 머신은 기본적으로 CD ROM을 채용하고 있지만 닌텐도에서는 용량을 크게 쓴다고 해서 결과적으로 좋은 소프트가 나온다고 보고 있지 않다. 게임에서 중요한 것은 재미이기 때문에 양보다 질을 중시해 제작하고 소프트웨어의 가격도 슈퍼컴보이와 비슷하게 잡아 유저의 기대에 보답하겠다는 것이다.

닌텐도가 미국의 실리콘 그래픽스사와 협력하여 제작중인 새로운 하드웨어 '울트라64'의 예상도. CD ROM이 아닌 카트리지를 채용하고 있으며 기억소재로서 메모리카드 등도 장비할 예정이다. 또한 앞으로 도입되는 위성방송을 이용한 게임시스템도 채용할 예정이다

개발시스템 엘리어스란?

울트라64용 소프트웨어를 개발하기 위한 소프트웨어 툴을 제공하고 있는 곳이 바로 '엘리어스'사이다. 엘리어스사는 SGI사의 컴퓨터 '인디고'용으로 3D CG를 제작하는 소프트웨어 툴을 개발하고 있다.

파워 애니메이터로 만든 화상은 슈퍼컴보이용 〔슈퍼 동키콩〕에서도 사용되어진다

이번에 울트라64용으로 개발된 것이 '파워 애니메이터'라는 툴로서 이 툴은 선으로만 그려진 그림에 살을 붙여 실제로 살아있는 듯한, 현실감있는 움직임을 만들어 낼 수 있도록 지원한다. 또한 근육의 움직임 하나하나를 조정하는 것도 가능하다.

32비트 버철 리얼리티 공개예정

닌텐도의 64비트 머신보다 한발 앞서서 발매되는 것이 버철 리얼리티를 이용한 새로운 방식의 게임기이다. 이 32비트 머신은 지금까지의 텔레비전 모니터를 사용한 게임기와는 다른 형상을 하고 있을 것이라는 소문이 무성하다. 〈닌텐도 오브 아메리카〉의 '아라카와(荒川)'사장에 의하면 이 버철 리얼리티 머신은 지금까지 밝혀진 대로 안경의 형태로 생겨 그대로 머리에 쓰는 형태로 된 것이 아니라 간단한 고글형태와 손에 쥘 수 있는 소형으로 될 것이라고 밝혔다. 또한 지금까지의 닌텐도 게임기와는 달리 전혀 다른 장르의 게임분야를 만들 것이라고 말하고 있다.

기존의 예상에서 조금 벗어난 32비트 게임기의 예상도. 이번 닌텐도 초심회에서 그 진모가 밝혀질 예정이다

닌텐도 업소용 게임 공개

닌텐도가 울트라64를 발매하기 전에 업소용 게임을 제작할 것이라는 소식을 접했었는데 미국 텍사스주 선안토니오시에서 개최된 'AMOA(미국 오페레이터 조합)엑스포'에서 닌텐도의 업소용 게임이 공개됐다.

미국 텍사스주에서 열린 AMOA에 출품된 울트라 64용 게임들

이번 쇼중에서 최고의 관심을 끈 닌텐도의 게임은 〔크루즌USA(Cruis'n USA)〕와 〔킬러 인스팅트〕로 킬러 인스팅트는 최우수제품에게 주어지는 AMOA상을 수상하는 등의 큰 인기를 모았다.

크루즌 USA

크루즌 USA는 폴리곤에 텍스처 매핑으로 구성된 리얼 레이싱 게임이다. 실제 사진을 입력시켜 만든 고속도로나 시가지의 코스에서 박력있는 레이스를 즐길 수 있으며 콘트롤 팬널에 있는 CD셀렉터로 7가지 음악중에서 마음에 드는 배경음악을 선택할 수 있으며 스톱모션으로 잠시 세워둘 수도 있다.

미드웨이사에서 개발한 '울트라 그래프스'라는 새로운 시스템에 의해 텍스처 매핑되었다는 〔크루즌 USA〕

미국의 잡지에 공개된 킬러 인스팅트의 기사

킬러 인스팅트

최근 미국에서도 인기를 얻고 있는 격투장르로 꾸며진 게임으로서 특징은 역시 현실감 넘치는 그래픽과 부드러운 움직임이다.

등장인물은 11명으로 각 캐릭터가 지니고 있는 특징을 살려 게임을 진행해 나간다.

데모장면에는 붉은 '닌텐도'라는 자막이…

그리고 각각의 승리 포즈도 들어있다

플레이 스테이션

워크맨으로 세계를 제압한 일본의 다국적 대기업 소니를 모르는 사람은 없을 것이다. 소니는 원래 닌텐도용 슈퍼컴보이 전용 CD 롬을 개발했지만, CD 롬을 발매도 못하게 되자 엄청난 기술로 32비트 게임기의 발표를 했는데 그 결과가 바로 플레이 스테이션이다. 처음 국내 게이머들에게는 그다지 관심의 대상이 되지 않았지만 놀라운 성능이 하나 둘 밝혀짐에 따라 이제는 많은 관심을 끌고 있는 기종이기도 하다.

플레이 스테이션의 하드 사양

CPU	32비트 RISC 방식의 R 3,000A (30 MIPS) 33MHz
메모리	메인 램 : 2메가 바이트 (16메가 비트) 비디오 램 : 1메가 바이트 (8메가 비트) 사운드 램 : 512킬로 바이트 (4메가 비트)
그래픽	1,677만 트루 컬러 사용 회전, 확대, 축소 변형 기능, 각종 섀딩 기법
스프라이트	가로 라인 제한없이 한 화면에 최대 4,000개 (스프라이트마다 회전, 확대, 축소 기능)
사운드	ADPCM 24채널 (샘플링 주파수 : 44.1KHz)
폴리곤 능력	초당 36만개
CD 롬	2배속 드라이브

소니의 놀라운 기술력을 바탕으로 만들어진 플레이 스테이션은 연말 발매를 목표로 마무리 작업에 들어가 있고 어쩌면 발매 직전에 하드의 대폭적인 가격 인하를 할지도 몰라서 현재 게임 업계의 최대 시한폭탄으로 대변할 수 있다.

160여개라는 많은 서드파티의 수들, 그리고 새턴을 견제하는 데이토나 USA 대리지 레이서, 버철 화이터 대 철권, 투신전 등 큼직한 소프트들도 꽤 많이 있다.

스프라이트 능력

이것이 플레이 스테이션이다

또한 플레이 스테이션은 16비트 기종에서 가장 문제점이었던 스프라이트 기능은 가로줄 제한없이 화면에 4,000개라는 놀라운 성능을 보여주고 있다. 새턴이나 3DO의 스프라이트 능력도 비슷하다고 알려져 있어서 차세대 기종들의 능력은 엄청나지만, 3DO나 새턴의 스프라이트 능력은 아직 제대로 공개가 안되고 있다.

현재 가정용이나 업소용으로 가장 인기를 얻고 있는 네오지오의 스프라이트 능력은 한 화면에 최고 380개라는 것을 생각하면 플레이 스테이션은 스프라이트로 화면 전체를 도배할 수도 있는 능력이다.

소프트 가격에서 강세

또 소프트들의 가격도 새턴보다 싸기 때문에 보급 대수는 그다지 만만치 않을 것으로 보이는데 새턴이 수퍼 알라딘보이의 파워 업이라면 플레이 스테이션은 슈퍼컴보이의 파워업 기종이라는 평가를 얻고 있어서 현재까지의 반응은 새턴에 밀리고 있지만 가격 인하 등이 강행된다면 그 결과는 아무도 예측할 수가 없다.

그러나 플레이 스테이션은 컴퓨터 소프트 하우스들과 신생 소프트사들이 많아서 코나미, 남코, 타이토, 캡콤 등의 유명 서드파티들이 이미 3DO나 새턴으로 대부분 참여했다는 것을 보면 똑같은 게임들이 여러 기종에 나올 가능성도 배제할 수가 없어서 플레이 스테이션만의 서드파티들과 소니의 게임들이 중요한 열쇠가 될 것이다.

"이제 [스화 2]를 만화로 즐기자"

[스화 2]가 예쁜 책으로 나왔습니다 !

—본격 4컷 게임만화 등장 선언—

챔프 비디오게임
완벽공략집
SFC
슈퍼컴보이
■ 호혈사 일족
■ 데몬즈 블레이존
MD
수퍼 알라딘보이
■ 캡틴 츠바사
■ 쥬라기 공원
■ 소닉과 너클스
JURASSIC PARK
10
© 1994 CAPCOM/ATLUS/SEGA/TECMO

豪血寺一族

호혈사일족

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/10/14	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	아트라스	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	10,500엔	기타		게임 난이도	ABC D(E)F

역시 주판가 최고야!

코믹적이고 독특한 분위기로 대전 게임의 새로운 장을 열었던 호혈사 일족. 그 게임이 슈퍼컴보이로 등장했다. 하드웨어의 한계상 아케이드보다는 약간 부족하지만 뛰어난 그래픽과 조작성 등 게임 전체의 분위기는 아케이드용의 느낌을 그대로 느낄 수 있을 것이다.

캐릭터소개

백두산

보통 격투 게임에 거의 빠지지 않고 등장하는 열혈적 캐릭터이다. 기술도 「스트리트 화이터2」의 류나 켄의 기술과 비슷하다.

격상 파동파 ↓↘→+펀치

뇌후각

킥버튼 연타

유염승

→↓↘+펀치

승연무 점프중에 레버 1회전+킥

연속기

승연무 ↓ 대펀치 ↓ 대유염승

공중에서 승연무로 공격한 후 스트리트 화이터2의 어퍼 승룡권처럼 펀치를 켄슬해서 유염승을 구사한다.

점프 대펀치 ↓ 대펀치 ↓ 대유염승

이것도 전의 기술과 비슷하다.

스토리

일본 유수의 재벌인 호혈사. 그 호혈사에서는 5년마다 무술대회가 열리는데 이 대회에서 우승을 한자는 보스가 될 수 있다. 바로 지금, 그 호혈사의 우두머리를 판가름하는 대회가 시작된다.

게임의 특징

슈퍼컴보이용 호혈사는 모든 캐릭터가 2단점프, 앞뒤 대쉬가 가능하게 되어 있다. 그리고 연습 모드는 2가지가 있으며 연습중에 연속기를 성공시키면 화면에 연속으로 몇 번 공격했는지 표시된다. 그리고 가장 큰 특징은 기본기 동작 도중에 모든 필살기의 켄슬이 가능하다는 것이다. (기본기의 동작중이라면 언제나 필살기를 쓸 수가 있다)

기스 웨인

미국 시카고 출생의 청년. 강력한 대공기와 연속기를 쓴다.

라이트닝 후렛슈 ↓↙←+펀치

스파이럴킥 ↓↘→+킥

너클보머 ←모아서→+펀치

→↘↓+킥 롤링 캐논

연속기

점프 소킥
↓
소펀치
↓
소킥
↓
대롤링 캐논

5단 연속기다. 소펀치를 할 때는 키를 앞으로 누른 상태로 공격하고 킥 다음에 바로 롤링 캐논을 입력할 수 있게 하자.

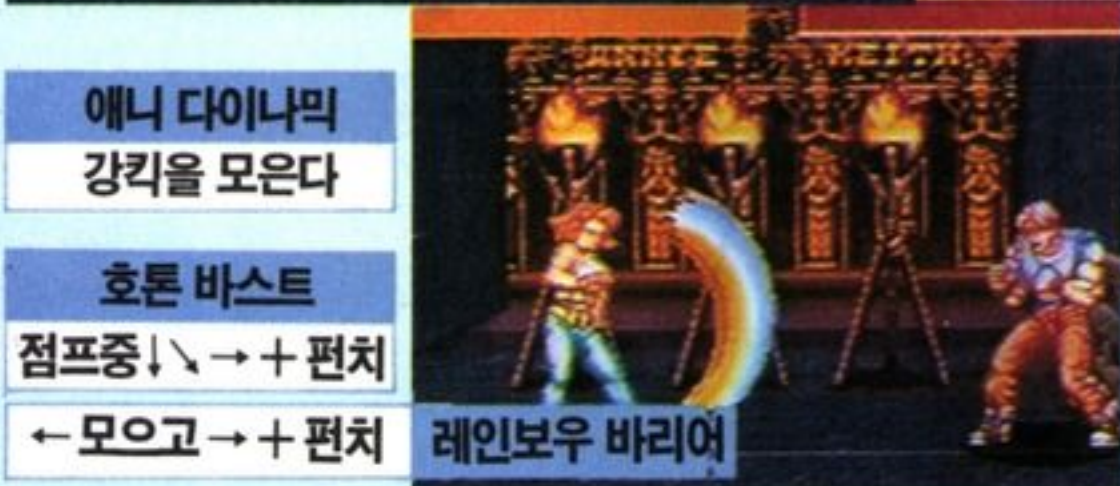
점프 대킥
↓
소펀치
↓
앉아 소킥
↓
앉아 대킥(대 스파이럴킥)

필살기는 없으나 성공하면 적이 쓰러진다. 대킥 대신에 스파이럴 킥을 써도 되지만 상대가 쓰러지지 않아 반격당할 수 있다.

애니 레밀턴

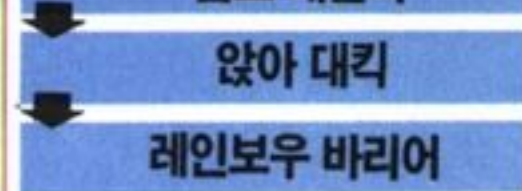
영국에서 온 동물을 좋아하는 소녀.
공중에서 장풍을 사용하며 스피드가 빠르다.

스와니크라슈 ←↙↓↘→+펀치

애니 다이나믹 강킥을 모은다

호른 바스트 점프중↓↘→+펀치

←모으고→+펀치 레인보우 바리어

연속기

점프 대펀치
↓
앉아 대킥
↓
레인보우 바리어

애니에겐 강력한 연속기가 거의 없다. 이 연속기는 기본적으로 필살기가 통하지 않는다. 대킥으로 적을 쓰러뜨릴 수가 있으나 상대가 방어를 하면 반격을 당한다. 적이 막더라도 킥을 쓰는 순간에 필살기를 캔슬해서 쓴다면 거의 허점 없이 상대의 반격에 대응할 수가 있을 것이다.

화이트 버팔로

로키에서 온 인디안 전사. 캐릭터 중에서도 최강의 공격력을 가지고 있다.

아로 숏
←↙↓↘ →＋펀치

버팔로 스톰
↓ 모으고 ↑ ＋펀치

태클 브로우
←모으고→＋펀치

플라잉 엘보우
점프중에 레버 1회전＋펀치

연속기

점프 대킥
↓
앉아 소킥
↓
대태클 브로우

버팔로에게도 연속기가 있다. 소킥을 구사하는 순간에 태클 브로우를 캔슬하면 3연타가 된다.

소버팔로 스톰
↓
소아로 숏
↓
대태클 브로우

거의 사용할 기회는 없지만 상대가 구석으로 도망갔을 때 뒤쪽에서 사용할 수가 있다. 버팔로 스톰을 쓰기 전에 아로 숏을 사용하여 적을 위협하면 더욱 효과적이다. 버팔로 스톰과 아로 숏은 거의 동시에 적에게 히트된다. 장풍과 태클의 연속사용으로 틈을 주지 않고 공격을 가하는 방법도 있다.

호혈사 오타네

변신전

호혈사의 전통 혈족인 79세의 노인. 몸집도 작아서 공격을 피하기 쉬우며 연속기, 대공기가 거의 완벽하다. 또 상대의 기를 흡수하면 10초간 젊어진 소녀의 모습으로 변하여 공격력이 약 2배가 된다.

변신전

암쇄치
←모으고→＋펀치

성류 난무탄
레버를 앞으로, 펀치연타

위하안
↓ 모으고 ↑ ＋펀치

천무각
점프중 ↑ ↓ ＋킥

변신후

변신후

도연화(↓↘ →＋펀치)
점프중에도 가능

무지개장벽
←모으고→＋펀치

연속기

성류 난무탄
↓
대위하안

연속기라고는 할 수 없고 간단한 대응기라 할 수 있다. 적의 난무탄을 미리 점프하면 실패하지만 난무탄이 나간 후에 점프를 하면 위하안으로 공격할 수가 있다. 문제는 기술을 쓰는 타이밍이다. 먼저 암쇄치를 사용하면 더욱 효과적이다. 다른 연속기로는 스트리트 화이터2의 어퍼승룡권식으로 위하안을 사용하는 방법이 있다.

파조 재장

닌자의 복장을 하고 있지만 사실은 대인공포증이 있어 얼굴을 숨기고 있다. 공격력은 보통이지만 스피드가 빠르다.

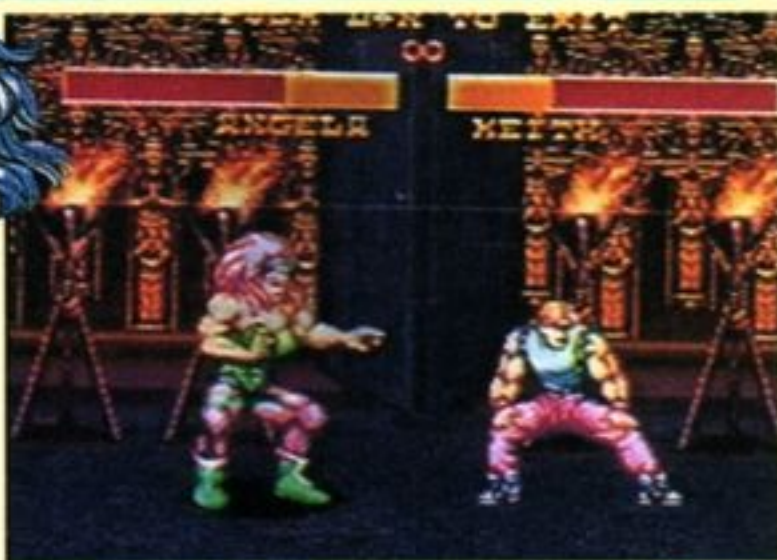
청염열상참	←↙↓↘→＋킥

용염파
↓↘ →＋펀치

옥염 승룡탄
↓↙←＋펀치

진공 선풍참
점프중에 레버 1회전＋펀치

안젤라 베르테

선더 윌	펀치2개 동시
육탄공격	←모으고→+킥
스매쉬 킥	점프중↓+킥

러브미 위프
←모으고→+손

이태리 출신의 정열적 성격의 여성으로 공격력은 높으나 스피드는 느리다. 별로 활용적인 캐릭터는 아니다.

연속기

점프 대킥 → 대각선 앉아 대킥 → 육탄공격

점프 대킥과 앉아 대킥의 세트다. 점프 중에 ↓쪽 방향(1P쪽인 겨우)으로 미리 육탄공격을 모아 앉아 대킥을 상대가 막으면 육탄공격을 사용한다. 점프 중에 스매쉬 킥을 점프 킥의 캔슬로 사용해도 좋다.

진념

욕심이 많은 땡중이다. 캐릭터 중에서 가장 유용한 필살기를 가지고 있다.

연속기

점프 소킥 → 앉아 소펀치 → 앉아 소킥 → 소섬광열각

이 기술은 아주 어려운 연속기다. 앉아 소킥을 쓰는 순간에 섬광열각을 써야 하는데 성공하면 상대가 쓰러진다.

점프 소킥 → 앉아 소킥 → 대열광권

이 기술은 쉬운 편이이므로 활용해 보자. 앉아 소킥에서 캔슬하고 열광권을 쓴다.

점프소킥 → 소펀치 → 대열광권

이것도 점프 소킥으로 시작된다. 위의 2기술과 함께 사용해서 상대를 혼란시키자.

앉아 대킥 → 대열광권

이것은 활용적이지는 않지만 앉아 대킥으로 상대가 쓰러지면 가능하다. 대킥으로 캔슬해서 열광권을 쓰면 상대가 일어날 때에 열광권의 마지막 일격을 상대에게 히트시킬 수가 있다. 문제는 상대 플레이어가 이 기술에 속아야 한다.

열광권
←→←+펀치

연옥령파
←↙↓↘→+펀치2개

섬광열각
↓↘→↗+킥

주박부
→↘↓↙←+펀치2개

연속기

소옥염 승룡탄 → 대킥 → 대청염열상참

접근 소킥 → 대청염열상참

재장의 특징은 대킥과 접근 소킥을 쓸 때 점프를 하면서 공격을 하는 것인데 이 점프중에도 청염열상참을 캔슬로 사용할 수가 있다! 이것을 이용해서 킥이 나가는 순간에 열상참을 쓰면 2연타가 된다.

점프 소킥 → 소진공 선풍참

점프 소킥으로 공격할 때 진공 선풍참을 캔슬로 사용한다. 대선풍참을 쓰면 상대가 막을 수 있으나 튕겨서 화면 뒤로 도망을 가는 경우가 생긴다. 이 기술은 점프 소킥을 상대가 막은 경우 반격을 당하지 않게 하기 위해서 사용한다.

호혈사 오우매

마지막 보스다. 오타네와 쌍둥이 자매라 모든 것이 오타네와 같지만 문제는 컴퓨터가 강하다는 것! 과연 오우매를 쓰러뜨리고 호혈사의 우두머리가 될 수 있을까?

슈퍼컴보이용

데몬즈 블레이존

―마계촌 문장편(魔界村 紋章編)

Demon's Blazon

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/10/21	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	캡콤	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

슈퍼컴보이용으로 화려하게 등장한 「데몬즈 블레이존」! 격렬하고 통쾌한 액션으로 유명한 「마계촌」의 무시무시한 악당, 레드 아리마가 주인공으로 등장하는 한층 파워업된 액션 게임!

게임에 들어가기 전에

Y 버튼 공격

적을 무찌르려면 적절한 공격을 잘해야 한다. 처음에는 화이어 공격밖에 할 수 없지만 스테이지를 클리어하면 아이템을 입수하게 되어 보다 강력한 공격을 할 수 있다.

B 버튼 점프

적의 공격을 회피하고 다른 장소로 이동할 때 사용한다.

X 버튼 마법

미리 스펠과 포션을 세트해 놓으면 위험한 상태에 빠졌을 때 마법을 사용할 수 있다.

A 버튼 특기

각 아리마에는 제각기 특기가 준비되어 있다. 특기는 아이템과 숨은 통로를 발견하기 위해 꼭 필요한 것이다.

블레이존 파워

문장을 적절히 사용하자!

문장을 입수하면 레드 아리마는 그 문장에 대응하여 변신할 수 있다. 변신하면 모습뿐만 아니라 마력과 특기도 변한다. 앞으로 스테이지를 진행하려면 이 능력은 필수이다.

불(火)의 문장

특기

박치기

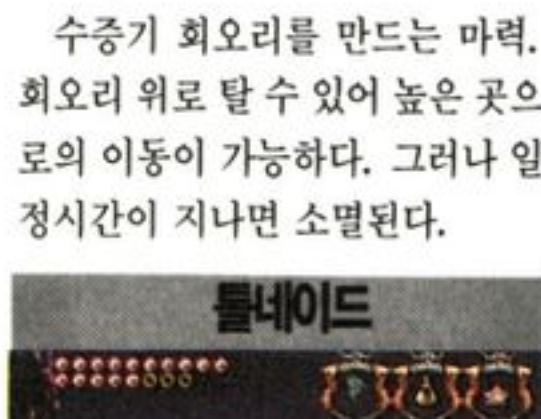
석상과 바위를 부술 수가 있다. 그에 따라 아이템과 숨겨진 통로를 발견할 수 있는 것이다. 또 상점의 문을 열 때에도 사용한다.

불

레드 아리마가 처음으로 몸에 익힌 마력. 적을 향해 불을 뿜는다. 적에 따라 공격을 할 수 없는 경우도 있다.

버스터

고속회전하는 불덩이를 내뿜는 마력. 장애물이 되는 바위를 파괴할 수 있다. 아이템과 숨겨진 통로를 발견하는데 필요한 마력이다.

수증기 회오리를 만드는 마력. 회오리 위로 탈 수 있어 높은 곳으로의 이동이 가능하다. 그러나 일정시간이 지나면 소멸된다.

토네이도

그랜드 아리마
땅(地)의 문장

마력

트레마
지면에서 충격파를 일으켜 적을 무찌른다. 충격파가 지면을 통과하고 있기 때문에 위로부터의 공격과 키가 작은 적들에게 유효하다. 점프 중에는 그대로 앞으로 쏜다.

특기

돌진
장애물을 파괴하거나 움직이게 할 수 있다. 또 장애물 뒤에는 아이템과 통로가 숨겨져 있기 때문에 부서질 만한 것이 있으면 무조건 돌진해 본다.

레전드 아리마
시간(時)의 문장

마력

어둠속에서 맹렬한 불을 쏘아 적을 태워버린다. 모든 적에 대해 위력을 발휘하고 장애물도 파괴할 수도 있다.

아에리얼 아리마
기(氣)의 문장

마력

허리케인
진공의 칼을 날려 적을 벤다. 하늘을 날고 있는 적에게 유효하다. 특히 적중에 드래그 카이트와 배트 아이를 물리치는 데에 안성맞춤.

특기

상승
호버링의 상태에서 상승할 수 있다. 발판이 없는 곳과 지상의 적을 통과시키고 싶을 때 사용할 수 있지만 단숨에 상승할 수는 없다.

쿠로
용암을 내뿜는 마력. 가시 등에 달라붙으면 고정되어 헬클라임으로 올라갈 수 있는 발판이 된다. 이것도 일정시간이 지나면 소멸된다.

검은 불의 정령을 뿜어내는 마력. 불의 마력 속에 최강의 위력이 있다. 화이어와 같이 양초에 불을 붙일 수 있다.

다크 화이어

다이달 아리마
물(水)의 문장

특기

스트림
고압 물줄기를 발사하여 적을 무찌른다. 물 속에 잠수하는 적에게 절대적인 위력이 있다. 또 물속에 있는 바위 등의 장애물을 파괴할 수도 있다.

마력

잠행
물속에서 곧바로 진행할 수 있다. 가시 등에 둘러싸여 있는 좁은 통로를 빠져나갈 때 큰 역할을 한다. 그러나 재빠른 움직임에는 약하기 때문에 주의하자.

스테이지 1 제단

최초의 스테이지인 만큼 기초적인 것을 배울 수 있는 스테이지로 되어있다. 처음에는 레드 아리마가 박치기의 데모를 보여준다. 여기에서 배경인 석상을 파괴할 수 있고 중간에 아이템이 나온다. 두 명의 적 몬스터가 등장하여 진행을 방해한다.

스테이지 소개

물속은 굉장히 이상하다!

아이템을 모으기 위해서는 석상과 항아리는 물론 몬스터를 쓰러뜨리는 것도 중요하다

스테이지 2 묘지

스테이지2에 들어가면 처음으로 마을이 나타난다. 마을은 출입이 자유로와 왼쪽의 출구로 향하면 전체 맵으로 돌아온다. 오른쪽으로 가면 묘지로 직행한다. 또 이 스테이지에서는 숨은 통로가 있다. 또 하나의 스테이지2를 찾는 것도 중요하다.

보스 히포크리프

박치기 공격을 하면 날개를 펼치고 보스가 나타난다

겨우 다다른 곳은 제단같은 장소. 거기에는 새의 석상이 놓여있다. 몇 번 솟아오르는데 우선 박치기로 가볍게 공격한다. 그러면 석상이 움직이기 시작한다. 그 때 나타나는 것은 최초의 보스인 히포크리프. 공중으로 날아 올라 레드 아리마를 덮친다. 3개의 깃털을 던지면 갑자기 돌진을 해온다. 적의 움직임에 주의하자.

보스 벨즈

이리와~라고?
건방진 보스로군!

어지로운 뼈 속에서 나타나는 것은 뼈의 몬스터, 벨스. 거대한 가마에서 목을 베려고 쫓아온다. 그 가마의 스피드는 보통의 움직임보다도 빠르다. 어느정도 가까워지면 거대한 보스가 갑자기 공격해 오기 때문에 틀림없이 긴장하게 될 것이므로 각오를 단단히 하여 공격 패턴을 파악해서 공격해야 한다.

낭떠러지

상하좌우로 바위가 움직인다

스테이지1의 후반은 재미없는 느낌. 낭떠러지 절벽과 험난한 장소가 계속된다. 발판을 잘못 디디면 가시가 있기 때문에 잠시도 방심해서는 안된다. 헬클라임과 호버링을 사용한 이동이 포인트.

그리고 이 스테이지를 클리어하면 전체 맵을 볼 수 있다.

보스 아루마

도전장을 내던지고 레드 아리마에게 온 칠흑의 악마. 빛의 탄환을 던지거나 급강하하여 기를 쓰고 달려든다. 당황하지말고 공격하자. 그러나 어느 정도 공격하면 두고보자는 말을 던지고 떠나는 거다. 남겨진 곳은 왠지 어지러진 제멋대로의 느낌이 든다. 그러나 패배를 인정하는듯 '땅의 문장'을 떨어 뜨려준다.

빛의 탄환을 몇발 발사하면 급강하 공격해온다

납골당(納骨堂)

묘지 밑이라서 어둡고 기분 나쁜 납골당. 꼬불꼬불 구부러진 길의 끝에는 각양각색의 몬스터들이 잠복해 있다. 이들 몬스터들을 물리치지 않으면 앞으로 진행하는 것이 곤란해진다. 더우기 그 끝에는 양초가 있는데 에리어로 불이 붙여지는 것은 잠깐 뿐이다. 불이 꺼지면 깜깜해져 길이 보이지 않게 된다. 길을 확인하면서 진행하지 않으면 어디에 있는지 알 수 없게 된다.

아이안. 메르딘과 메르토아이안과는 일행

보스 오브누누

보스가 있는 에리어에 가면 오브누누가 위로 올라온다. 서둘러 위로 올라가자. 위로 올라가면 오브누누는 체내의 눈알을 날려 공격해 온다. 작은 눈알을 쓰러뜨리면 이번에는 한 가운데의 거대한 눈알이 나온다. 오브누누를 물리치면 귀중한 아이템을 얻게 된다.

작은 눈알에서는 라이프 아이템이 나온다

스테이지 3

숲(森)

머리 위로 올라가면 온순하게 움직여 준다

눈부신 초록의 스테이지. 나무들 사이에서 갑자기 몬스터가 출현한다. 당황하여 밑으로 떨어지면 가시와 냇물이 있는데 비행하면서 이동할 수 있지만, 손상을 입으면 밑으로 떨어진다. 아에리얼 아리마로 변신하면 문제는 없지만…

기의 문장은 또 입수할 수 없다. 여기는 하나의 지도로 진행해 가는 것이 좋을 듯하다. 그리고 숲을 지나면 눈앞에 냇가가 펼쳐진다. 다이달 아리마로 변신하면 안으로 들어갈 수 있지만 물의 문장이 없기 때문에 무리이다.

보스 프레임.로드

숲에 불을 지핀 주인공. 불의 몬스터들로부터 특정의 형태가 아니라 짐승과 새 등 불로 여러가지 형태로 만만들어 낼 수 있으며 짐승이 되었을 때의 공격이 가장 강하다. 새를 내보낼 때는 위에서 불의 구슬을 떨어뜨린다. 또 움직임이 불규칙하기 때문에 피하는 것이 어렵다.

접근하면 불의 먹이가 되버린다. 거리를 유지하자!

저지대의 호수

호수에는 물고기와 말미잘 같은 수중계의 몬스터가 많다. 물에 강한 아리마로 변신할 수 있으면 안심이지만 지금은 물에 약한 아리마로 변신할 수 밖에 없다. 거기에서 호수에 있는 섬을 주목해야 한다. 그 섬을 발판으로 하면 진행할 수 있다. 그렇지만 물의 수위가 변하기 때문에 휩쓸리지 않도록 해야한다. 만일 휩쓸리더라도 잠깐이면 손상을 입지 않기 때문에 급히 물에서 올라오면 문제없다.

항아리 속에 돈이 가득

보스 스큐라

스라와 큐라가 합체하여 스큐라가 되었다. 원래 독특한 몬스터이기 때문에 분리공격이 가능하다. 전투에 돌입하면 머리 부분과 몸체 부분으로 떨어져서 공격한다. (어디를 공격해야 좋을까?)머리부분의 스라는 민첩하게, 몸체부분의 큐라는 느린 움직임으로 공격해 온다.

머리와 몸체 부분이 따로따로 공격해 온다. 먼저 몸체를 쓰러뜨리자

스테이지 4

천둥(A루트)

도중에 괴상한 바위가 나온다. 그 끝에는 뭐가 있을까?

많은 계략을 구사할 수 있는 스테이지로 신중한 판단력이 필요하다. 계략들은 언뜻 보기에는 재미있지만 사실은 매우 귀찮다. 앞질러가면 계략에 걸려 손해를 입는다. 생각지도 않은 곳에서 적의 공격을 받게 된다. 이 게임은 시간제한이 없기 때문에 천천히 진행해 가는 것이 좋다.

보스 플라이어

꼬리 위로 날아오르자!

거대한 곤충 몬스터, 플라이어. 투명한 날개로 부드러운 긴 털을 교묘히 사용하여 날아오른다. 그리고 지느러미를 날려 회오리를 일으킨다.

플라이어는 움직임이 크기 때문에 비행으로 피하는 것은 어렵다.

천둥 (B루트)

소용돌이 속으로 빨려들어가면 전에 본 적 있는 석상을 발견할 수 있다.

이 녀석은 스테이지 1의 보스 히포그리프이다. 히포그리프를 처치하면 오른쪽으로 가서 탑으로 들어가자. 탑 속에는 커다란 나무가 한가운데 솟아있는데 주위의 발판을 이용해 점프하면, 오른쪽 출구를 발견할 수 있다. 밖으로 나가면 상승기류가 있는데 여기서도 기류 때문에 고생할 것이다. 또 한명의 보스로는 아루마가

히포그리프의 돌진도 여기에서는 약해보인다

나타나고 두번 등장하기 때문에 약간 공격방법이 바뀐다.

보스 크라우라

크라우라는 아주 기분 나쁘게 생긴 몬스터. 시체를 먹고 성장하여 거대화되면 몸의 일부가 분리되어 늘어난다. 크라우라의 작은 분신이 계속 나오므로 분신을 쓰러뜨리면서 본체를 공격해야 한다. 본체는 보통공격이 통하지 않으므로 약점을 찾아 크라우라를 쓰러뜨리자!

등에서 분신이 나온다. 분신을 쓰러뜨리지 않으면 본체에 접근할 수 없다

보스 아루마

또 다시 등장한 아루마. 몸의 색깔이 초록색으로 변해있다. 능력도 전에 나왔을 때와는 비교가 안 될 정도로 강해졌다. 빛의 총알 공격이나 급강하공격, 그리고 왈윈드라는 필살기를 구사한다. 왈윈드는 회오리 바람으로 상대의 움직임을 봉인하는 것이다. 장기전이 되면 레드 아리마가 움직이기 어려워지므로 단기에 승부를 내는 것이 좋다.

회오리 바람에 의해 레드 아리마의 움직임이 어려워진다

스테이지 5 신전(神殿)

스테이지5는 호수속에 세워져 있는 신전. 여기를 클리어하기 위해서는 문장의 힘을 사용하지 않으면 안된다. 또 여기에 등장하는 적들은 전에도 나온 적이 있는 녀석들뿐이지만 전보다 파워업되었으므로 주의해야 한다. 어딘가에 B루트로 가는 입구가 숨겨져있으므로 찾아보자.

도중에 수중으로 갈 수 있는 길이 있다. 그곳은 과연?

스테이지 6 설원(雪原)

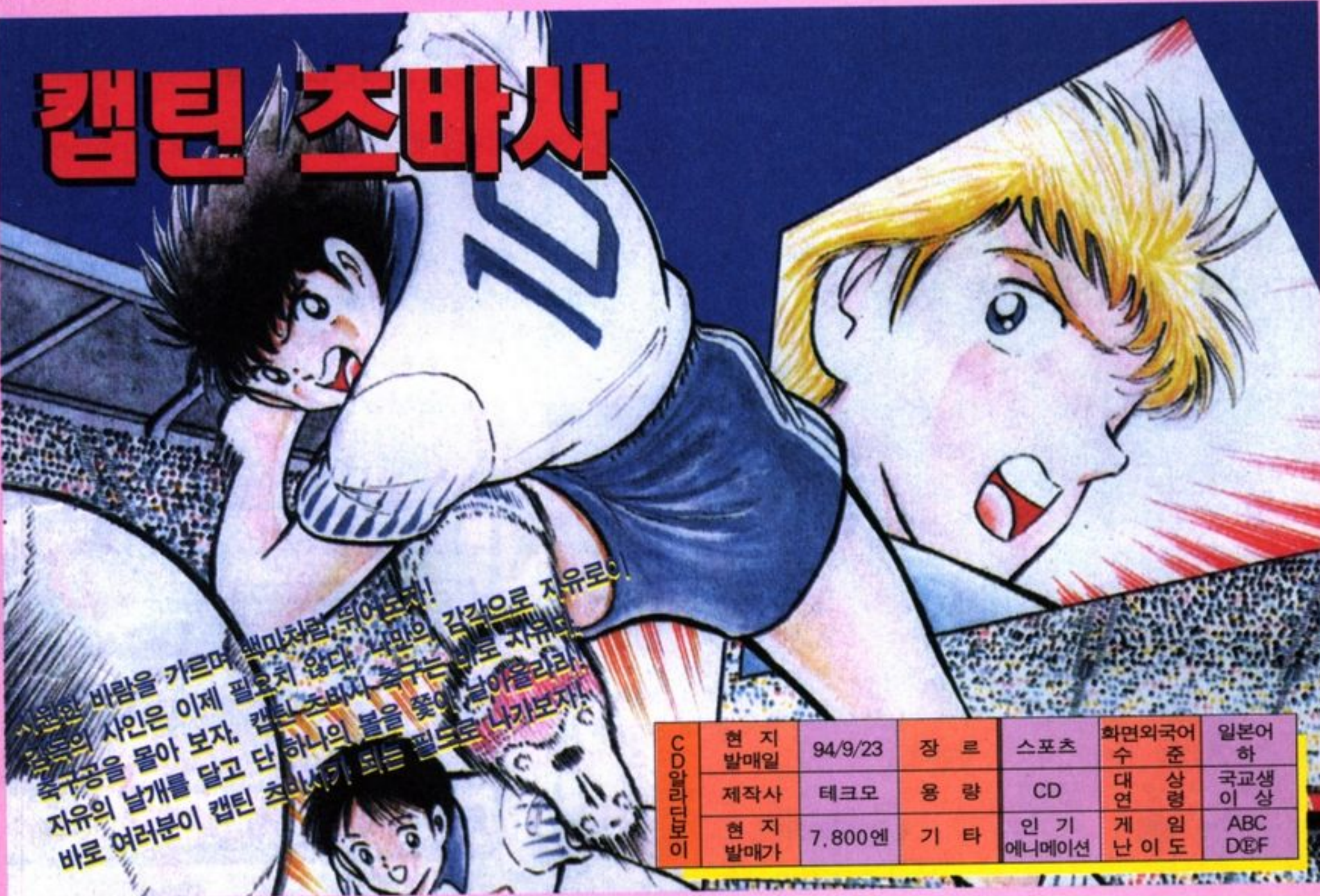
산악지대처럼 전체가 얼음으로 덮혀 있는 스테이지. 물론 바닥이 얼음이므로 미끌어지기 쉽고 헬클라임으로 이동하기도 힘들다. 그러므로 바닥은 무시하고 공중으로 이동하자. 공중에는 드레그카이트가 있기 때문에 효과적인 공격법으로 공격해야한다.

포션 포트가 이런 곳에 있다

보스 그류온

한냉지대에 살고 있는 야수계의 마물. 하얀 몸은 빛나는 것처럼 보인다. 그리고 민첩한 움직임으로 상대를 고전시키는 스피드 공격과 독가스 공격을 사용한다. 체력도 아주 높으므로 쉽게 쓰러뜨릴 수 없다. 그러나 그류온을 쓰러뜨리면 불의 문장 최강의 '다크화이어'를 얻을 수 있다.

삼각뛰기로 위에서 습격해 온다

캡틴 츠바사

시원한 바람을 가르며 갈매기처럼 뛰어보자!
감독의 사인은 이제 필요치 않다. 나만의 감각으로 자유로이
축구공을 몰아 보자. 캡틴 츠바사! 축구는 바로 자유다.
자유의 날개를 달고 단 하나의 볼을 쫓아 날아올라라!
바로 여러분이 캡틴 츠바사가 되는 필드로 나가보자!

CD알라딘보이						
	현지 발매일	94/9/23	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	테크모	용량	CD	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	인기 에니메이션	게임 난이도	ABC DⒺF

시작하기 전에

FC,SFC용 게임으로 스포츠 시뮬레이션의 붐을 일으켰던 테크모의 캡틴 츠바사가 CD 알라딘보이용으로 발매되었다. 슈퍼컴보이와는 비교도 되지 않는 방대한 용량으로 풍부한 비주얼과 원작과 동일한 성우들의 음성. 게다가 한번 플레이한 시합을 다시 할 수 있는 명승부전과 둘이서 플레이 할 수 있는 2인 플레이대전 모드까지 갖춘 캡틴 츠바사.

자, 캡틴 츠바사의 축구 열풍에 한번 빠져보자! ♣♣♣

시작

스타트 화면

스타트 버튼을 누르면 3개의 화일이 표시된다. 화일을 하나 골라 콘트롤러의 A나 C버튼을 누르면 다시 세가지의 모드 결정화면이 나온다. 시나리오 모드와 명승부 모드, 2P대전 모드이다. 명승부 모드와 2P대전 모드는 시나리오가 진행될 때마다 고를 수 있는 팀이 늘어나니까 우선은 시나리오 모드를 선택하자.

미팅

1. 정보 : 상대팀의 정보를 알 수 있다. 상대팀의 공격법이나 마크할 상대를 알려주니 이것을 기초로 상대편을 이길 전략을 세우자.

2. 팀 데이타 : 팀 구성과 선수들의 포지션 변경이나 교체가 가능하다. 게다가 상대팀의 데이타도 알 수 있다.

3. 킥 오프 : 시합 시작.

포메이션

우리팀의 공격진형을 3개 중에서 선택할 수 있다.

1. 4:3:3

가장 정통적인 대형. 두명을 윙으로 두고 센터링을 해서 슛을 노리는 공격법.

2. 3:5:2

미드필더가 5명 있어서 하프라인을 장악하기 쉽다. 투톱에 의한 역습공격을 할 수 있지만 수비수가 3명이어서 상대의 속공에는 약하다.

3. 브라질 타입

좌측 윙의 역할을 맡고 있는 포워드 한명을 미드필더의 위치로 돌려놓고 그 공간을 미드필더가 뛰어드는 방법. 또 백라인은 수비수 두명의 페널티에어리어 밖에서 지역 방어한다.

조작법

1. 공격시의 커멘드

드리블(ドリブル) : 말 그대로 드리블을 하는 것이다.

패스(パス) : 커서를 패스할 상대에게 움직여 놓은 후 A, C버튼으로 결정.

슛(シュート) : 슛을 한다. 필살슛이 있을 경우에는 고를 수 있다.

원투리턴(ワンツー) : 동료 선수와 볼을 패스로 교환하면서 적진영을 돌파 한다.

2. 수비시의 커멘드

태클(タックル) : 상대의 드리블에 대해서 슬라이딩으로 볼을 뺏으러 간다.

블록(ブロック) : 상대편의 슛 등에 대해서 몸을 사용해서 막는다.

패스커트(パスカット) : 상대의 패스를 끊는다. 패스커트를 건 선수의 레벨이 높으면 공을 뺏을 수 있다.

움직이지 않는다(うごかない) : 체력소모를 줄이기 위해 움직이지 않는다.

3. 패널티 에이리어 안에서 공중에 뜬 볼에 대한 커멘드

1)우리 진형에서

트랩(トラップ) : 공중에 뜬 볼을 가슴으로 받아 멈춘다. 연속으로 패스나 드리블을 할 수 있다.

패스 : 공중에 있는 볼을 곧장 원하는 곳으로 패스. 옆에 적이 있는 경우는 가급적 피하길.

클리어(クリアー) : 슛의 위험을 피하기 위해 페널티 에이리어 밖으로 공을 차낸다. 차낸 공은 상대편이 받을 수도 있으니 주의.

패스컷트 : 수비시의 커멘드와 같음.

움직이지 않는다 : 수비시의 커멘드와 같음

2)상대 진형에서

슛(シュート) : 공중에 뜬 볼을 곧장 슛할 수 있다. 낮은 공은 발리 슛이 되고 높은 공은 헤딩 슛이 된다. 통상슛 보다 위력이 강하다.

드로우(スルー) : 센터링 등의 패스 볼을 일부러 통과시켜서 골키퍼를 혼란시킨다. 단 공이 가는 방향에 적이 있으면 하지 말 것.

다투다(せりあう) : 적 선수와 서로 다투어 행동을 방해한다.

4. 골키퍼의 커멘드

1)공중에 뜬 볼에 대처.

달려나가다(とびだす) : 적 선수가 가진 볼을 뺏으러 간다.

방어자세를 갖추다(みがまえる) : 적 선수의 다음 행동에 대해 방어자세를 갖춘다.

2)슛에 대처.

펀칭(パンチング) : 적의 슛을 주먹으로 처낸다. 막을 확률은 높지만 다시 적에게 슛 찬스를 줄 위험성이 있다.

캐칭(キャッチング) : 슛을 손으로 잡는다. 막을 확률은 낮지만 성공하면 볼을 확보할 수 있다.

3)적과 1대 1이 됐을 경우

드리블 경계(ドリブルそなえ) : 적 선수의 드리블을 경계해서 뛰어 나간다.

슛 경계(シュートそなえ) : 적 선수의 슛을 경계해서 뛰어 나간다.

디펜스 타입

우리팀의 수비진형을 3개 중에서 선택할 수 있다.

1. 노멀

프레스와 카운터의 중간적인 수비형을 취하는 타입

2. 프레스(강압수비)

하프라인을 여러사람이 둘러싸고 볼을 뺏는다. 그러나 상대팀의 마크가 옮어져 속공을 당하기 쉬우므로 패스가 많은 적에게는 주의.

3. 카운터

하프라인은 단념하고 골앞을 두텁게 둘러싸는 방식. 속공에 강하고 카운터 어택도 걸기 쉬우나 적의 슛공격을 받기 쉽다.

주요등장인물

1. 오조라 츠바사 : 월드컵에서 일본을 우승시킨다는 커다란 꿈을 가진 소년. 어떤 상황에서도 축구를 즐겁게 플레이하는 스타일로 그에게는 모두의 마음을 끌어당기는 무언가가 있다.

2. 로베르트 혼고 : 츠바사에게 본고장 축구를 가르쳐 주기위해 일본으로 온 일본계 브라질인. 브라질대표 CF이지만 지금은 시합에 나가지 않는다.

3. 미사키 타로 : 방랑화가인 아버지를 따라 남카츠시로 왔다. 츠바사와 둘이서 황금콤비라고 불려질 정도의 축구 센스를 가지고 있다.

4. 마츠야마 히카루 : 후라노 국민학교의 주장. 눈이 많은 곳에서 단련한 다리와 허리로 볼을 지키는 테크닉으로 북국의 사나운 독수리라고 불려진다.

5. 휴가 코지로 : 이번 대회 우승후보 일위팀 명화 FC의 주장. 이기는 것에만 집념을 불태운다. 그 거친 플레이스타일때문에 맹호라는 별명을 가진다.

6. 와카바야시 겐조 : 전년도 전국우승을 달성한 수철 국민학교의 축구부 주장. 그 대회 한 골도 허락하지 않았던 천재 키퍼.

7. 와카시마즈 켄 : 카라데기술을 응용한 다이너믹한 디펜스를 가진 철벽의 골키퍼. 그도 츠바사의 라이벌 중의 한명이다.

기타인물

■ **나가사와 사나에** : 여자아이면서도 남카츠 국민학교의 응원단장을 맡고 있다. 츠바사의 친위대장(자칭).

■ **이시자키 료** : 남카츠 국민학교 축구부의 주장. 약체 축구팀을 강하게 만들려고 하고 있다. 츠바사의 가장 친한 친구가 된다.

■ **미스기 준** : 무사시FC의 주장. 화려한 플레이가 특기이기 때문에 필드의 귀공자라고 불려지고 있다.

잠깐! 공략법 몇가지

1. 이 게임은 슈퍼컴보이 용과는 달리 단순한 레벨 업만 있는 것이 아니라 기능 레벨이라는 것이 따로 있다. 기능 레벨은 시합중에 선수들이 사용하는 커멘드의 레벨로 그 커멘드를 사용한 횟수가 일정치에 다다르면 기능 레벨업이 되고 레벨 업이 될수록 성공률이 높아지며 능력치도 올라간다. 그러니 이 기능 레벨을 어떻게 사용하느냐가 게임의 관건이 되는데 공격시의 커멘 드는 주로 패스를 쓰고 수비시 커멘드는 태클을 단련시켜 놓자.

2. 이 게임은 국민학교 뿐만이 아니라 중학교까지 이어지는데 국민학교 때의 팀 멤버가 전부 중학교로 올라가지는 않는다. 중학교로 같이 올라가는 팀 멤버는 츠바사, 이시자키, 이자와, 키스기, 타키, 타카스기, 모리사키이다. 그러므로 국민학교 때 이들을 집중적으로 성장시키자.

3. 국민학교때는 츠바사가 포워드였지만 중학교 때에는 미드필더로 내려오므로 상대적으로 공격력이 내려간다. 그러니까 키스기, 이자와, 타키등은 슛능력을 높여놓자.

4. 게임에 져도 레벨이 오르니, 졌다고 리셋버튼을 누르지 말자.

5. 게임중 보통 커멘드의 슛이나 드리블이라도 강렬한 슛, 노련한 드리블, 예리한 패스등 이런 글이 나올때는 보통 커멘드라도 강력한 위력을 낼 수 있다.

6. 슈퍼컴보이 용의 괴물같던 적 골키퍼와는 달리 골키퍼가 상당히 약해졌으니 생각보단 쉽게 골을 얻을 수 있을 것이다. 그러나 그대신 골키퍼와 일대일 승부에서 츠바사의 힐 리프트는 잘 먹히지 않는다.

7. 게임 전반적인 공략법은 츠바사와 미사키의 골덴콤비, 키스기, 타키, 이자와들의 수철 트리오를 이용하여 공을 운반한다음 골대 앞에서 센터링에 의한 슛을 얻어내는 것이다.

국민학교편

결승 토너먼트

힘겹게 하나와를 이기고 결승 토너먼트에 참가한 남카츠. 시합이 끝난날 밤, 합숙소에서 미사키는 이번 시합이 끝나고 다른 학교로 간다고 친구들에게 고백한다. 섭섭해 하는 동료들. 그러나 그들은 미사키를 위해서라도 꼭 우승을 하자고 결심한다. 그런 남카츠 앞에 미사키라는 이름을 듣고 나타난 후라노의 마츠야마. 미사키는 후라노에도 다녔던 적이 있었던 것이다. 후라노도 결승 토너먼트에 진출해 있었다.

마츠야마와 휴가의 격돌

전학만 다녔던 미사키이지만 그에게는 축구덕택에 이렇게 많은 친구들이 있는 것이다.

그런데 사소한 시비로 격돌하게 되는 마츠야마와 휴가. 츠바사는 그런 그들에게 승부는 시합에서 내라며 말린다. 결승 토너먼트 첫 시합상대는 나니와. 나니와의 골키퍼 나카니시는 이번 대회에서 한 골도 허용하지 않은 골키퍼이다. 결승 토너먼트이기 때문에 상대방의 실력도 상당히 세졌다. 츠바사와 미사키의 황금콤비로 페널티 지역 안으로 들어가 오버헤드 킥으로 승부를 내자.

남카츠가 착착 승리해 나가고 있을 때 와카바야시는 집에서 부상을 치료하고 있었다. 그리고 부상이 거의 나아 결승전에는 나갈 수 있게됐다. 와카바야시가 결승전에 나온다는 말을 듣고 기뻐하는 남카츠. 와카시마즈가 시합에 나온다는 말을 듣고 안심하는 휴가와 사와다.

남카츠의 다음 상대는 신조. 신조에서 마크할 상대는 필살 발리 슛을 가진 8번 호쿠토와 롱 슛을 가진 11번 사와마츠. 두명을 철저히 마크하자. 사와마츠는 롱 슛을 가지고 있으니까 중앙선 넘어서는 공을 가지게 하지말자.

신조는 골키퍼 능력도 높다. 이 팀 역시 황금콤비, 수철 트리오로 승부하자.

마츠야마의 힐 리프트

가라데의 기술을 응용한 삼각날기

미스기의 무사시 국민학교의 시합을 지켜보고 있던 츠바사에게 야요이가 찾아온다. 그녀는 츠바사에게 미스기는 심장이 나빠서 더이상 축구를 할 수 없으니 제발 져달라고 부탁한다. 그러나 츠바사도 져줄 수는 없다. 이 대회에서 우승해서 브라질로 가는 것이 그의 꿈이므로 질 수는 없는 것이다. 게다가 미스기는 츠바사가 져주는 것을 원치 않을 것이다.

이번 시합은 남카츠 팀을 가지고 하는 것이 아니라 휴가의 명화 팀을 움직여서 마츠야마의 후라노 팀을 이겨야 된다. 마츠야마에게는 힐 리프트와 오버헤드킥이 있는데 공이 마츠야마에게 가면 뺏기가 힘들 것이다. 휴가와 사와다의 명화 콤비로 적 진영을 뚫어 휴가의 탄환슛을 골키퍼에게 선물하자.

11번 오다와 10번 마츠야마를 잘 마크하여 전반전을 끝내자. 그러면 하프타임때 휴가는 예상외의 강적 후라노의 위협에 놀란다. 그러나 그는 질 수가 없는 것이다. 가난한 집안 형편인 그는 이 대회에서 이겨야지만 특대생으로 동방학원에 들어갈 수 있는 것이다.

그런데 이때 등장하는 와카시마즈. 자, 후반전은 와카시마즈가 들어와 수비가 탄탄해졌으니 전반전에 아껴둔 휴가의 탄환슛을 쏘자. 와카시마즈의 삼각날기를 이용하면 마츠야마의 슛은 어렵지 않게 막을 수 있을 것이다.

힘겹게 마츠야마의 후라노를 이긴 휴가는 시합이 끝난 후 쓰러진다. 그동안 피로가 누적되 있었던 것이다.

이번은 남카츠와 무사시의 준결승전.

무사시팀은 팀 전체의 능력이 상당히 강하다. 상대팀

츠바사와 미스기의 일대일

미스기의 업 킥 발리

페널티 지역 안에서 볼을 다투면 뺏길 것이다. 골키퍼는 츠바사의 바나나 슛도 간단히 해결. 게다가 미스기는 하프라인만 넘어서면 그의 필살기 업킥발리 슛을 쏴대고.. 상당히 힘든 시합이 되겠지만 츠바사와 미사키 황금콤비를 잘 활용해 수비를 따돌린 후 골대 바로 앞에서 오버 헤드로 골키퍼와 승부를 내자.

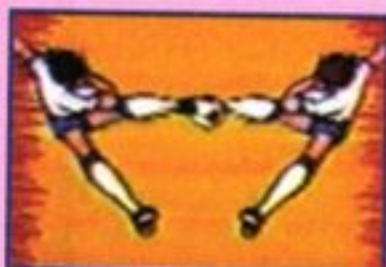
미스기가 심장병에 걸렸다는 사실을 알게 된 츠바사는 미스기와의 볼 다툼에서 번번히 공을 뺏겨 버리고 만

누워있는 휴가

다. 츠바사가 계속 자신에게 공을 뺏기자 미스기는 야요이가 자신의 심장에 대한 것을 츠바사에게 말한 것을 알게된다. 츠바사는 미스기가 심장병이 걸렸는데도 저런 플레이를 보여주는 미스기를 따라갈 수 없다는 것을 알고 좌절감에 빠진다. 그런 츠바사 앞에 나타나는 와카바야시. 와카바야시의 등장에 츠바사는 다시 전의를 불태우고 후라노와의 시합후 쓰러진 휴가를 걱정하는 와카시마즈와 사와다앞에 히라감 독은 지금 호랑이는 내일의 시합을 위해 잠을 자고 있을뿐이라며 휴가는 괜찮다고 한다.

시합 중 미스기는 심장병으로 쓰러진다. 여러 동료들의 힘에 의해 미스기를 이긴 츠바사. 그런데 미스기가 눈을 뜨지 않는다. 달려나가는 야요이.

미스기는 눈을 뜨지 못한다. 그런데 나의 심장은 아직 움직이고 있다며 다시 부활하는 미스기. 심장이 뛰고 있는 한 그는 축구를 그만두지 않을 것이다.

드디어 결승전이다. 와카바

트윈 숏 작열

휴가와 츠바사의 악수

우승기를 든 츠바사

야시가 팀에 합류해 한층 전력이 강화됐지만 여태까지 혼자서 플레이하던 휴가가 드디어 팀 동료들을 신뢰하기 시작했기 때문에 명화도 한층 더 강해졌다.

남카츠의 동료들이 한 팀을 이뤄 싸우는 것도 이번 시합이 마지막이다. 시합이 끝난 후에는 미사키는 딴 곳으로 전학을 가고 츠바사도 브

나의 심장은 아직 뛰고 있어

라질로 간다. 남카츠SC의 최후의 시합, 후회없이 가자.

이 시합에서는 드디어 츠바사와 미사키에게 트윈 숏이 생겼다. 미사키의 슈팅력이 츠바사보다 약하므로 미사키의 황금 콤비로 골대 앞까지 공을 운반한 다음에 츠바사의 트윈 숏으로 와카시마즈에게 승부를 걸자.

휴가에게는 강인한 드리블이 있어 태클이 잘 먹히지 않으니 휴가와 사와다에게 공이 가지않게 해야한다. 상대편 진영에서 태클로 공을 뺏자. 이 시합은 휴가의 숏을 와카바야시가 얼마나 잘 막아주느냐가 관건이 될 것이다.

휴가의 탄환 숏은 파워가 너무 강력해 막는다고 해도 와카바야시가 날라가는 경우가 많으니 주의.

휴가를 꺾고 츠바사는 승리한다. 동방학원 사람들은 비록 졌지만 휴가를 스카우

로베르트!

트하기로 한다. 물론 츠바사도 함께. 과연 츠바사와 휴가의 슈퍼 황금콤비는 탄생할 것인지? 츠바사의 꿈은 이제 브라질로 가는 것 뿐이다. 그런데 로베르트는 츠바사에게 책 한권만을 남기고 혼자 브라질로 떠나버린다.

중학교편

전국대회

남카츠의 첫 상대는 아즈마이 중학교. 아즈마이 중학교에는 면도날 숏, 패스, 태클을 가진 7번 소다가 있으니 조심하자.

아즈마이 중학교는 전반적인 수비팀이기 때문에 페널티 지역 안까지 들어 가기가 힘들 것이다. 게다가 골키퍼에게는 핸드 트랩이라는 필살기가 있다.

아즈마이 중학교의 두터운 수비때문에 전반전에 고전을 면치못했던 츠바사는 후반전에는 드라이브 숏을 쓰기로 결심한다.

드라이브 숏은 체력을 200이나 소모하므로 전반전에는 체력을 아끼고 수철 트리오로 공격하자. 후반전에는 츠바사의 드라이브 숏으로 하프라인만 넘어서도 골을 노릴 수 있다. 자, 이제는 반격이다.

시합에 나가지 못하고 벤취에서 동료들을 지켜보는 휴가. 〔나는 결승전에는 꼭 나가겠다. 그러니까 모두 결승전까지 나가줘.〕

카츠 중학교의 두번째 상대는 니시가오카 중학교. 이 팀은 특별한 특징이 없고 아즈마이 중학교보다는 훨씬 약하니까 쉽게 이길 수 있다.

세번째 상대는 마사오,

너는 시합에 내보내지 않아

가즈오 형제가 있는 하나와 중학교. 그들은 국민학교 대회에서는 괴물같은 패스 컷트능력을 보여줬지만, 이제는 남카츠의 모두도 많이 성장했다. 비록 마사오, 가즈오 형제에게 새로운 필살기가 생겼지만 츠바사의 드라이브 숏이 있는한 무서운 것은 없다.

그래도 역시 마사오, 가즈

이것이 드라이브 숏이다

오 형제에게 공을 주는 것은 피하자. 이들에게 공이가면 제미니 어택으로 순식간에 우리팀 페널티 지역 안으로 들어오기 때문이다.

휴가가 시합에 나오지 않자 걱정해주는 미스기, 츠바사, 마츠야마. 휴가는 이들의 마음에 감동을 받는다.

제 4시합은 마츠야마가 이끄는 후라노를 4강에 합류시키기 위한 시합이다.

상대편인 미나미우와 중학교의 공격패턴은 4번 니시다가 공을 가지면 강한 드리블

이것이 우리들의 새로운 필살기 스카이러브 허리케인이다

로 공을 가지고와 페널티 지역 근처에서 이미 페널티 지역 안으로 들어가있는 10번 타케이에게 공을 건내줘 타케이의 파워헤딩으로 슛을 노리는 방법이다. 게임메이커인 니시다의 강한 드리블은 마츠야마의 이글태클밖에 통하지 않지만 가급적 이글태클은 자제하자. 마츠야마는 장거리 슛, 이글 슛이 있으니 니시다에게 공이 가지 않도록 주의하면서 마츠야마의 이글 슛으로 승부를 내자.

제 5시합은 남카츠와 지도우가 이끄는 다크호스 히라도 중학교. 사노의 굉장한 슈팅력에 주의하자. 지도우에게는 파워 슛이 있으나 수비수이기 때문에 공격할 기회가 거의 없으므로 안심하자. 사노만 잘 마크하면 승리는 보일 것이다. 단 지도우의 필살기 사노와의 콤비플레이는

무릎을 굽히는 맹호

지도우가 아무리 멀리 있어도 사노가 페널티 지역 가까이 있을때 나오니 주의.

츠바사는 다크호스 히라도 중학교를 힘겹게 이긴다. 지도우는 츠바사를 이길때까

이것이 나의 이글 슛이다

지 축구를 계속할 마음을 굳게 다진다.

자! 이제는 베스트 4다.

남카츠의 준결승전 상대는 마츠야마의 후라노이다. 후라노팀은 매니저인 요시코가 만든 머리띠를 하고 나온다. 매니저인 요시코는 2학기에는 미국으로 이민을 가게 되는데 그녀는 마츠야마를 좋아하고 있었다.

후라노팀의 골키퍼는 준

지도우의 파워태클

결승에 올라온 팀답게 상당히 강하다. 이쯤되면 페널티 지역 안에서 츠바사의 드라이브 슛으로 상대할 수 밖에 없다. 마츠야마에게는 장거리 슛인 이글 슛이 있으므로 하프라인을 넘어 마츠야마가 공을 잡았을 때에는 주의하자. 후라노의 전원공격도 상당히 무섭다. 하지만 이때는 카운터 어택의 찬스도 생길 수 있다.

동방학원에 이기기 위해서는 전략을 바꾸자. 와카시마즈에게는 츠바사의 드라이브 슛밖에 통하지 않으니 체력 소모량을 줄이고 기회를 많이 만들기 위해 츠바사를 미드필더에서 최전방 공격수로 전환시키자. 그리고 최대한 골대 앞에서 드라이브 슛을 쏘자. 그러나 드라이브 슛만으로는 막강한 공격력을 가진 동방학원을 이기기 어려울 것이다. 와카시마즈에게 골을 얻기 위한 또하나의 방법은 드리블이 능한 선수로 페널티 지역 안을 왔다

머리띠안에 써있는 글자는...

요시코를 뒤쫓는 마츠야마

갔다하는 것이다. 그러면 상대편 선수와 접촉하게 되는데 상대편 선수는 거의 블록을 걸어오므로 운만 좋다면 페널티 킥을 얻어낼 수도 있을 것이다. 그리고 좀 치사한 방법일지도 모르지만 우리편이 리드하고 있을때에는 상대편이 없는 곳으로 공을 돌려 시간을 끌자.

정말 힘들게 동방학원을

뜨거운 포옹

이것이 타이거 슛이다

이긴 츠바사. 휴가는 비록 패했지만 그도 츠바사와 같이 축구의 즐거움을 알게 되었다.

시합이 끝난후 팀을 무단 이탈한 책임을 지고 사퇴하려는 휴가. 그러나 감독은 휴가의 사퇴서를 찢어버린다. 이미 자신의 사표는 수리되었을 것이라며, 비록 자신의 신념은 굽혔지만 그 대신에 좋은 시합을 볼 수 있게 되었다면서 휴가에게 동방학원 고등부에 들어가서도 열심히하라고 한다.

이래서 남카츠와 동방의 시합은 끝났다. 그러나 츠바사와 휴가의 진짜 승부는 아직 끝난 것이 아니다.

엔딩에서 비춰지는 주니어 월드컵대회의 선수결정.

츠바사들의 다음 무대는 주니어 월드컵인 것이다.

이제부터의 무대는 세계다

JURASSIC PARK

쥬라기 공원 (RAMPAGE EDITION)

수퍼알라딘보이						
	국내 발매일	94/10/14	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	61,000원	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

새로운시스템, 파워 업된 액션의 쥬라기 공원이 다시 뜨거운 바람을 몰고 다가왔다! 박진감 넘치는 게임 전개와 다채로운 환경설정이 돋보이는 이 게임은 전작과는 또다른 즐거움을 가져다 줄 것이다. 빠른 스피드의 공포특급을 타고 쥬라기 공원을 향해 떠나보자!

다시 쥬라기 공원 속으로

전작의 로고와 비슷하지만 영어 제목이 새로운 게임임을 나타내준다

쥬라기 공원에서 죽을 고비를 넘기고 살아남은 그랜트 박사는 인젠사의 헬리콥터로 탈출해서 뉴블라섬 상공을 날아가고 있었다. 창문 밖으로는 코스타리카 군대가 유전공학으로 만들어 낸 공룡들을 없애기 위해 섬의 구석구석까지 파괴하는 것을 볼 수 있었다. 그 때 또 다른 헬리콥터가 남의 눈을 피해 조심스럽게 섬을 향해 날아오고 있는 것이 보였다. 그 헬리콥터 안에는 쥬라기 공원을 만들어냈던 인젠사의 무장한 요원들이 타고 있었다. 그들은 과연 어떤 목적으로 그 섬을 향해 날아가고 있는 것일까?

그랜트는 공룡의 알과 DNA 샘플을 확보하게 된다면 그들은 또 그 지옥같은 공원을 만들 수 있고 심지어는 누구도 대항할 수 없는 공룡군단까지 만들어 낼 수 있기 때문에 이 무서운 음모를 막아야 한다고 결심하고 코스타리카 군대에게 무전으로 이 사실을 알리려 했으나 조종사에 의해 저지당한다. 조종사와 몸싸움을 벌이게 되어 헬리콥터는 땅을 향해 곤두박질치기 시작했다. 그랜트는 폭발한 헬리콥터 속에서 빠져나와 겨우 살아 남았으나 이제 그는 악몽과도 같은 쥬라기 공원에 다시 갇히게 된 것이다.

거대한 공룡들과 무장한 요원들, 그리고 언제 있을지 모르는 폭격의 위험 속에서 그랜트는 과연 살아 남을 수 있을지…

게임 메뉴

전작과 마찬가지로 이번에도 선택할 수 있는 캐릭터는 그랜트 박사와 공룡(랩터)이다.

그랜트 박사로 선택했을 경우

* 그랜트 박사 : 공룡과 인간 모두가 적이다. 무기로 무장하고 모든 공룡 알을 주워서 섬을 탈출하는 것이 목적.

랩터로 선택했을 경우

* 랩터 : 섬이 폭발하기 전에 알을 모아서 안전한 곳으로 탈출하는 것이 목적.

조작방법

랩터의 이동

* 랩터는 무기가 따로 없는 대신 여러가지 행동패턴을 조작할 수 있다.

뛰기	위 + 좌, 우
엎드려 전진	아래 + 좌, 우
공중 제비	C + C 버튼
스핀 킥	C + C + B 버튼
꼬리 공격	좌, 우 + B 버튼

	그랜트 박사	랩 터
A	무기 선택	물어 뜯기
B	무기 발사	발로 차기
C	점 프	점 프
START	일시정지	

그랜트로 선택했을 경우는 공룡을 이용해 이동하자.

예) 사반나 사냥에서 갈리미무스에 올라탄다.

아이템

무기(그랜트 박사일 경우)

마 취 총	적을 마취 시킨다. (사용제한 없음)
쇼크라이플	전기 충격을 준다.
가스 수류탄	전신을 마비시키는 가스를 내뿜는다.
마취 기관총	마취탄을 연속으로 발사한다.
화염 방사기	화염을 발사한다.
로케트 발사기	사정거리가 긴 로케트포를 발사한다.
샷 건	사정 거리가 좁고 공격 범위가 넓은 산탄총.

랩터의 이동

초 코 바	생명력을 약간 회복시킨다.
구 급 약 통	생명력을 100% 회복시킨다.
1 UP	플레이어를 하나 증가시킨다.
라이신 레벨 (랩터일 경우)	라이신을 일정량 이상 섭취하면 일정시간 무적이 된다.

아이템 종류

그 밖의 알아두기

* 공룡알, 알 저장통, DNA샘플 등을 모은 후 판을 끝내면, 점수가 화면에 표시된다.

지도

* 지도가 처음에는 세부분으로 나누어지는데, 처음에는 정해진 순서없이 진행할 수 있다. 그 다음 부터는 처음에 진행한 순서대로 진행하게 된다.

스테이지

ROUND 1 둥지

일단은 처음이므로 움직임을 익히는데 노력하자.

그랜트로 시작한다면 프테라노돈의 둥지로부터 지상에 내려가는 경우도 있을 것이다. 나무가 많기 때문에 숨어서 공격하는 인젠사 요원들에게 당하기 쉽다. 잘 살펴보고 이동하며, 프테라노돈에게 잡히지 않도록 하자. 잡히게 되면 둥지부터 다시 시작해야 한다.

강한 공룡들이 별로 없기 때문에 조금만 주의하면 어렵지 않게 클리어 할 수 있다.

숲에 숨어서 공격하는 인젠사 요원

상자 중에는 폭탄도 있다

프테라노돈에게 붙잡힌 그랜트

랩터는 빨리 죽이자

줄을 타고 돌아다니는 그랜트

랩터를 선택했을 경우는 공중제비를 잘 익혀두자. 공중제비는 공격도 될 뿐만 아니라 높이 뛰어 다닐 수 있기 때문에 앞으로 자주 사용하게 된다. 또한 나무가지들이 랩터의 무게를 견디지 못하고 부러질 수도 있으니 주의해야 한다. 역시 숨어서 공격하는 인젠사 요원들을 조심하자.

ROUND 2 사반나 사냥

낮은 장애물은 단번에 뛰어넘자

익룡도 나타나서 공격

멀리 보이는 초원과 움직이는 구름 등의 멋진 배경이 펼쳐지는 곳이다.

이번 지역은 나무가 거의 없고 적 요원과 헬기까지 그랜트를 공격해오므로 재빨리 움직여야 한다. 전반적으로 적 요원이 많이 나타나므로 아이템을 많이 얻어놓자. 앞으로 쉽게 진행 하는데 도움이 된다.

그러나 헬리콥터에는 선불리 대항하지 않도록 한다. 헬리콥터는 피해가도 쫓아오면서 공격하므로 나오자마자 처리하는 것이 좋다.

그랜트로 선택했을 경우에는 갈리미무스에 올라타서 사반나를 빠른 속도로 질주할 수도 있다.

헬기는 여기서 처리하자

갈리미무스 위에 올라탄 그랜트

낮게 매달려 있는 장애물들에 주의한다. 랩터일 경우에는 공중제비 또는 라이신 레벨을 이용하여 쉽게 클리어 할 수 있다. 나무 위에서 공격하는 적 요원도 주의해서 살펴보기 바란다.

쓰러지는 그랜트

갈리미무스의 점프력은 대단하다

ROUND 3 화물선

화물선 위에서 진행하다가 막히게 되면 사다리를 타고 올라가 옆으로 건너뛰어 진행하자.

이 곳을 통해서 옆으로 지나간다

이곳에 숨겨진 아이템이 있다

인젠사 요원들과 공룡들이 좁은 장소에서 한꺼번에 공격해 오기 때문에 상당히 힘든 곳이다. 닫혀 있는 문은 총을 쏘면 열리며, 폭탄을 발사하는 기계는 재빨리 파괴하자. 파괴하지 않으면 사다리를 타고 올라갈 수 없다.

닫힌 문은 총을 쏘면 열린다

폭탄을 쏘는 기계

랩터가 보이면 멀리서 강력한 무기로 재빨리 처리하자. 접근해서 공격하다가는 랩터를 공격하기 전에 그랜트가 먼저 쓰러지게 된다. 위에서 상자가 떨어지는 경우도 있으니 주의하자. 화물선의 끝 부분에 가면 배가 가라앉으므로 재빨리 탈출하자.

랩터의 경우는 이곳이 마지막 라운드가 될 것이다. 화물선의 깊은 곳에 들어가 알을 안전하게 품을 수 있을 만한 장소를 찾아내자.

이곳은 폭탄으로 한꺼번에 죽이자

상자가 떨어진다

이곳에 빠지면 위험

ROUND 4 숨겨진 유적

나무다리가 끊어지거나 함정이 있는 등 상당히 까다로운 곳이다. 인젠사 요원들이 높은 곳에 많이 배치되어 있으므로 기둥같은 곳을 지나갈 때에는 항상 주변을 살피자. 그리고 어떤 곳은 떨어지면 생명력에 관계없이 죽게 되므로 조심하자.(엄청 깊은가 보군…)

기둥을 타고 올라가자

위와 옆에서 동시에 공격 당하는 그랜트

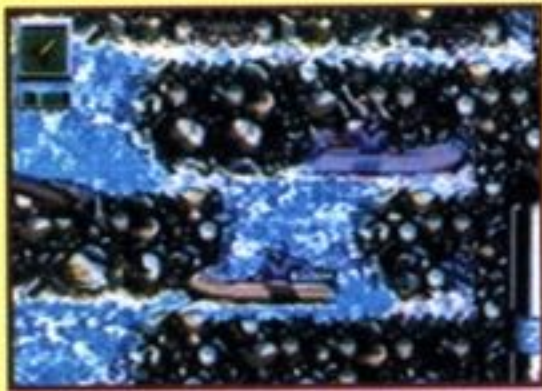
트리세라톱스를 타고 탈출하는 그랜트

좀더 진행하다 보면 위에서 물같은 것이 떨어지는 곳도 있다. 그랜트를 공격하는 식물도 있는데 총으로는 죽이지 못하므로 꼭 죽이고 싶다면 수류탄을 사용하자.

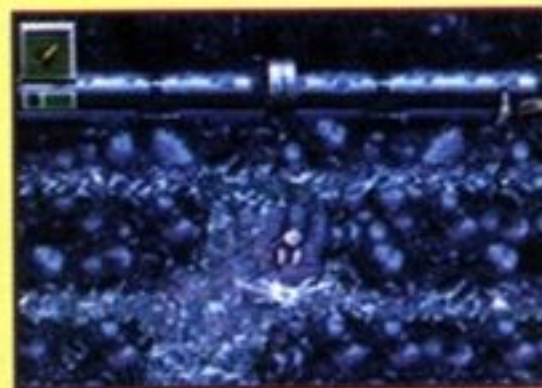
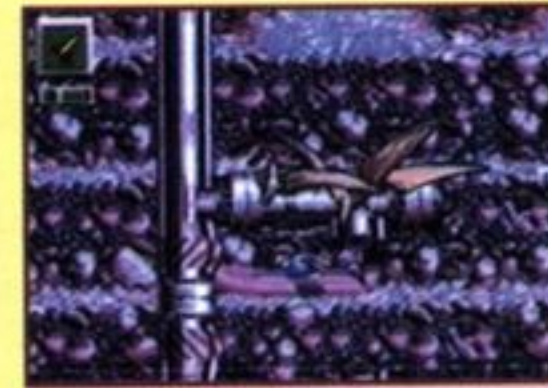
빙글빙글 돌아가면서 폭탄을 내뿜는 기계는 무시하고 빨리 이동하는 것이다.

이번 판의 마지막 부분에서는 트리세라톱스를 타고 벽을 부수며 클리어한다.

ROUND 5 랩터의 광란

랩터의 광란이라는 표지판이 나오면서 시작한다. 보트로 수로를 타고 내려가면서 적 요원들과 싸우게 되며, 무기는 화염방사기로 장착하는 것이 적당하다.

보트를 타고 공격하는 적 요원

익룡도 공격해 온다

굵은 파이프는 총알이 관통하지 않으므로 무기를 낭비하지 말자. 이곳은 전작과 비슷하지만 전작처럼 떨어져 죽는 경우는 없으니 안심하고 내려가자. 곳곳에서 총으로 파이프를 터뜨려야만 진행할 수 있다. 시간이 지날수록 배경색이 변하는데 마치 하루가 지나가는 것같다.

저녁인가?

이곳에서 파이프를 터뜨린다

적들만 잘 요리(?)한다면 그다지 어렵지 않다. 생명력을 채워주는 아이템이 많기 때문에 죽을 위험은 거의 없을 것이다. 출구는 입구와 마찬가지로 표지판이 있으므로 나가는 길임을 알 수 있다. 랩터를 조정할 때에는 파이프들 사이로 뛰어 다니면서 안전한 길을 찾아내야 한다. 그랜트와는 달리 클리어하기가 어려우므로 조심해서 행동하자.

드디어 출구다

ROUND 6 불타는 강

그랜트만 진행하는 마지막 라운드. 강에 비춰진 불타는 숲과 폭포가 쏟아지는 배경은 사반나 사냥만큼이나 아름다운 곳이다.

티라노사우르스가 처음이자 마지막으로 등장하는데, 절대 죽일 수 없다. 죽이려고 하다가 무기가 다 떨어지면 그랜트가 죽게 되는 불상사가 일어나게 된다.

여기가 바로 마지막 스테이지

보트로 재빨리 이동하면서 티라노사우르스가 쫓아오면 범위가 넓은 무기로 공격해 잠시 추격을 늦추는 식으로 도망치자. 타이밍이 늦으면 한입(?)에 먹힌다.

티라노사우르스가 나타났다

한입에 먹히는 그랜트

이렇게 뒤를 보며 범위가 넓은 총으로 공격하며 피한다

게다가 이번 판은 무기 아이템이 전혀 없으므로 무기를 신중히 사용해야 한다. 마지막까지 최선을 다해서 섬을 탈출하기 바란다.

끝으로

많은 부분에서 전작보다 나아진 점을 느낄 수 있다. 다만 좀 아쉬운 점이 있다면 캐릭터를 확실히 구별하려고 둘레에 검은 선을 그린 것이 배경과 따로 논다는 느낌을 받았다. 그러나 게임의 내용만큼은 확실히 나아졌다. 공룡을 타고 이동한다거나 알, 알 저장통, DNA 샘플 등의 새로운 아이템을 첨가시킨 것이 참신했다. 그리고 전작처럼 지루한 감이 없었다. 전작을 접해보고 쥬라기 공원에 싫증을 느낀 유저라도 재미있게 즐길 수 있으리라고 본다.

소닉과 너클스

수퍼 알라딘보이	국내 발매일	94/10/18	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	18M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	71,900원	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

소닉, 그 이름만 들어도 전율하는 캐릭터이다. 그런데 그 소닉이 새로운 시스템으로 다시 돌아왔다. 바로 '도킹 시스템'으로! 기존의 소닉을 세배로 즐길 수 있는 도킹 시스템을 탑재하고 너클스와 함께 우리곁으로 온 소닉, 과연 이번에는 어떤 액션을 펼칠 것인가!
달려라, 소닉! 날아라, 너클스!

소닉의 탄생!

1988년 8BIT만이 존재하던 게임기 시장에 월등한 그래픽과 사운드를 자랑하는 최초의 16BIT 수퍼 알라딘보이를 내놓은 세가사! 그 세가사의 영원한 마스코트로 자리잡은 '소닉'은 과연 어떻게 탄생하였고 지금까지 얼마나 성장했는지 알아보자.

세가사는 소닉 시리즈 이전에는 이렇다할 대표적인 게임이 없었다. 그저 게임 제작사의 서드파티 아니면 애니메이션을 주제로 한 게임만을 만들어 그다지 큰 주목을 받지 못하는 제작사였다.

그러나 1988년 8BIT 게임기 시장에 새로운 16BIT 게임기인 '수퍼 알라딘보이'를 탄생시키면서 게임시장의 흐름을 순식간에 바꾸어 놓았다. 즉, 새로운 고기능 게임기의 문을 연 것이라 하겠다. 그러나 16BIT 게임시장의 주도권도 그리 오래가지 못해 닌텐도사에게 빼앗기고 만다. 1990년 닌텐도사가 제작한 '슈퍼컴보이'가 바로 그것이다. 또한 닌텐도는 8BIT 패밀리 게임기에서 최고의 인기를 누린 「슈퍼 마리오 브라더스」를 16BIT로 이식하여 「슈퍼 마리오」라는 공전의 히트를 기록하며 16BIT 게임 시장을 완전히 장악하게 되었다.

최초로 16BIT게임기를 만든 세가사는 점차로 그 위치를 위협 받게 되어 마리오에 대항하는 새로운 캐릭터 창조에 주목하게 된다. 그리고 새로운 캐릭터의 창조는 닌텐도가 마리오라는 캐릭터로 상징되듯이 세가도 독자적인 캐릭터로 인식되는 차원에서도 중요한 과제였다. 그리하여 탄생된 것이 바로 '소닉'이다. 머리를 보면 고슴도치 같기도 하고 얼굴을 보면 강아지 같기도 한 모습으로 우리 앞에 나타난 것이다.

소닉하면 세가, 세가하면 소닉이라는 공식을 게이머들에게 심어주기 위해 1991년 「소닉 더 헤지혹」이라는 게임을 내놓았다. 닌텐도의 슈퍼컴보이가 색상과 사운드에서 우세하다는 점을 고려하여 수퍼 알라딘보이는 박진감 넘치는 스피드로 승부를 걸었다. 날렵한 움직임으로 각 스테이지에서 종횡무진 활약하는 소닉은 플레이하는 사람들에게 속도감과 시원한 게임의 진행을 맛보게 해주었다. 이후 소닉은 8BIT의 알라딘보이와 CD 알라딘보이 등 다양한 기종으로 이식되었고 해마다 새로운 타이틀이 시리즈로 탄생하게 되었다.

이번에 발표된 「소닉과 너클스」는 너클스라는 새로운 캐릭터가 추가되었고 지금까지 나온 소닉2와 3를 독특하게 즐길 수 있는 '도킹시스템'으로 또 다시 소닉의 열풍을 예견하고 있다.

도킹 시스템 해부

지금까지 어떤 게임에서도 볼 수 없었던 새로운 시스템이 도입되었다. 그것이 바로 '도킹 시스템'이다. 이것은 미국 세가사에서 개발한 시스템으로 하나의 소프트로 다른 게임까지 새롭게 즐길 수 있다는 점에서 매우 매력적이고 경제적인 시스템이다.

이것은 하나의 주된 게임팩 위에 다른 게임 팩을 꽂아 새로운 게임을 즐길 수 있는 시스템이다. 즉 「소닉과 너클스」 게임팩에 「소닉 2」를 꽂으면 「소닉2와 너클스」를 즐길 수 있고 소닉3를 꽂으면 「소닉3와 너클스」를 즐길 수 있다.

그러나 이 도킹 시스템은 지정된 게임에만 적용된다는 아쉬움이 있지만 다른 게임에 비해 훨씬 경제적이라는 것은 틀림없는 사실이다.

소닉과 너클스에 소닉1을 도킹했을 때 화면

소닉 2와 너클스

기존의 소닉2는 「소닉과 너클스」의 너클스와 도킹되어 주인공이 너클스로 게임이 진행된다. 따라서 액션 게임치고는 난이도가 높았던 소닉2를 훨씬 쉽게 클리어할 수 있게 된다. 그러나 난이도의 차이를 제외하고는 스테이지나 구성에는 변화가 없고 주인공만 바뀐 것이다.

기존의 소닉2 타이틀 화면

소닉이 있는 타이틀 화면은 간데 없고 너클스만이

소닉2에서 활약하는 소닉

너클스가 게임을 진행해 가고 있다

소닉3와 너클스

소닉3와 너클스는 소닉2와 너클스와는 달리 다양하게 변화된 모습을 보여준다. 가장 큰 변화는 지금까지 정의의 편이었던 소닉이 악당으로 등장한다는 사실이다. 따라서 소닉3에서 등장했던 화려한 비주얼 화면이 대폭 사라졌고 보스와의 전투화면도 배경과 사운드가 대폭 변화하였다. 스테이지의 구성에는 변화가 없지만 진행방법이 변화하는데 게임을 직접 해보면서 느끼길 바란다.

소닉3 타이틀 화면

소닉3과 너클스의 타이틀

사라진 소닉의 비주얼

너클스를 선택하려면 데이터 셀렉트 화면에서 패드를 상하로 움직이면 된다.

소닉3와 보스

너클스를 선택한다

소닉3의 배경이 되었던 야자수가 숲으로 바뀌었다

소닉과 너클스

아무런 예고도 없이 베일에 쌓여 있던 새로운 소닉이 드디어 모습을 드러냈다. 새로운 도킹 시스템을 가지고 3D 화면과 함께 18M 대용량으로 「소닉과 너클스」를 탄생시켰다. 소닉3에서 적으로 등장했던 너클스가 이번에는 소닉을 제치고 주인공으로 전격 캐스팅되었다. 따라서 이 게임의 주인공은 2명이 되며 각각 서로 다른 목적이 존재한다.

소닉을 사용하여 클리어했을 경우 !

스테이지1

머쉬룸 힐 존 화면

머쉬룸 힐 존 (버섯 언덕 지역)

ACT1

이번 스테이지는 버섯이 무성하게 자란 언덕에서 진행된다. 악당 에그맨을 쳐부수기 위한 소닉은 에그맨을 쫓아 버섯동산까지 왔다. 이곳에서는 거대한 잠자리와 두더지, 나비 등 주로 날아다니는 것들이 적으로 등장하여 소닉을 방해한다. 이 스테이지는 난이도가 낮기 때문에 열심히 빛나는 링을 모아 보너스를 얻도록 하자. 중간에서는 끈끈이 풀과 새로운 이동 수단을 사용하여 클리어하자.

철봉을 이용하여 이동한다

왜 이렇게 안떨어져! 지겨운 끈끈이 풀.

기중기와 같은 이동기구는 밑으로 당기면 위로 올라간다

보스 나무꾼 로보트

이 나무꾼 로보트는 도끼로 나무를 찍어 넘어뜨려 공격해 온다. 로보트 밑에 서 있다가 도끼질이 끝나면 공격하자.

커다란 도끼를 들고 등장하는 나무꾼 로보트

나무를 찍어 소닉을 공격한다

ACT 2

이곳에 가면 너클스가 나타나 소닉을 날려버린다. ACT1과 같은 구성이지만 배경이 변했고 새로운 적이 등장하였다.

너클스가 소닉을 기다리고 있다

새로운 적으로 등장한 바람을 일으키는 닭

중간 세이브 포인트. 위에 별이 생기면 보너스 스테이지로 갈 수 있다

보스 전자파 로보트

게임을 진행하다보면 전파를 쏘고 있는 안테나가 보인다. 그 안테나를 폭파하면 에그맨이 나온다. 이 로보트는 장애물을 설치해 놓고 도망가는데 장애물을 피하면서 얼른 쫓아가 공격하자. 보스를 격파하면 에그맨의 기구가 나타나 도망치는데 기구에 매달려 쫓아간다.

전파를 쏘고 있는 안테나

보스 로보트

소닉의 머리 위로 지나가는 기구

보스 철공 로보트

머리위 스위치를 밟으면 팔과 다리가 나오는 무시무시한 적. 머리 위 스위치에서 기다리면 보스가 갑자기 눈을 번뜩이며 공격을 해 온다. 이때 재빨리 옆으로 피하면 보스는 자신의 철퇴에 맞아 폭파하게 된다.

노란 스위치를 밟자

ACT2

보스를 격파(?)하면 회전하는 길로 이어진다. 구성은 ACT1과 같다. 이 곳에는 숨겨진 보너스 아이템이 많이 있으므로 꼭 찾아 입수하도록 하자.

에그맨이 나타나 소닉을 방해하고 사라지는데 곧 바닥이 상승하므로 빨리 피해야 한다.

회전하는 길로 가면 보너스 아이템을 발견할 수 있다

스위치를 밟으면 길이 열린다

이곳에서 점프하면 아이템을 입수할 수 있다

에그맨이 나타나 광선을 쏘며 방해한다

스테이지2 플라잉 배터리 존

ACT1

이번 스테이지는 나르는 기구에서 펼쳐진다. 점프하는 기술이 필요하므로 열심히 연습하자. 가속기를 이용하면 이동할 수 있고, 불뿜는 기계를 밟고 있으면 뒤로 튕겨져 올라갈 수 있다.

중반에 나오는 프로펠러는 동전 있는 곳에서 점프하자. 불 보호막이 있으면 쉽게 클리어할 수 있다. 또한 막힌 곳이 있으면 조금 인내심을 가지고 기다리면 방법이 열린다.

날아가는 기구에서 스테이지가 펼쳐진다

구름사다리를 타고 가는 소닉

불뿜는 기계를 밟고 있다

프로펠러를 잡고 빙글빙글 돌다가 점프한다

가속기를 지나 기구안으로 들어가자

폭탄을 사용하여 길을 만들어 진행해 나 간다

보스 철봉 로보트

이 보스는 위로 불을 뿜고 빙글빙글 회전하는데 바로 회전할 때 공격해야 한다. 보스를 격파하고 기구에서 뛰어내려 다시 에그맨을 쫓아간다.

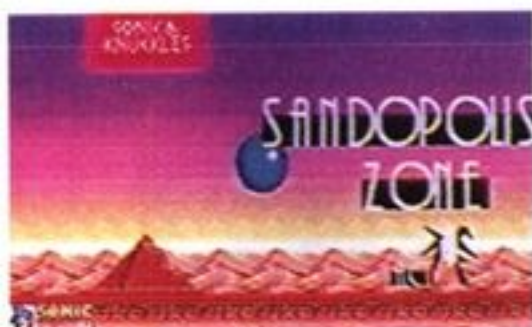
기구에서 뛰어내리는 소닉

스테이지3

선더포스 존

ACT1

황량한 사막에 떨어진 소닉. 이 곳은 흐르는 모래가 있는데 점프하면 위로 올라갈 수 있다. 그러나 진행하다보면 막히는 곳이 있는데 그곳은 너클스만 진행할 수 있으니 다른 길로 진행해야 한다.

이 스테이지는 적들은 그다지 많이 나타나지 않지만 길이 복잡해 시간이 오래 걸리는 경우가 있으므로 주의해야 한다. 빠른 진행만이 살 길이다.

줄을 밟으면 튕겨져 나간다

돌을 밀고 재빨리 올라타자

이곳은 너클만이 진행할 수 있다. 모래 속으로 빠지면 다른 길로 가게 된다

줄을 이용하여 이동한다

보스 고렘

진행하다 보면 더 이상 갈 수 없는 곳이 있는데 그곳에서 기다리면 피라미드가 솟아오르고 그곳에서 보스가 나타난다. 가까이 다가가면 서서히 팔, 다리, 얼굴이 생기는데 공격해서 무찌르지 말고 밀어서 스스로 폭파하게 한다. 일단 얼굴을 공격하면 보스가 조금씩 뒤로 물러난다. 가벼운 얼굴 공격을 반복하면 왼쪽의 흐르는 모래 속으로 가서 '쿵' 하고 폭발한다.

가볍게 얼굴을 공격하자

너클이 고렘과 싸우는 장면

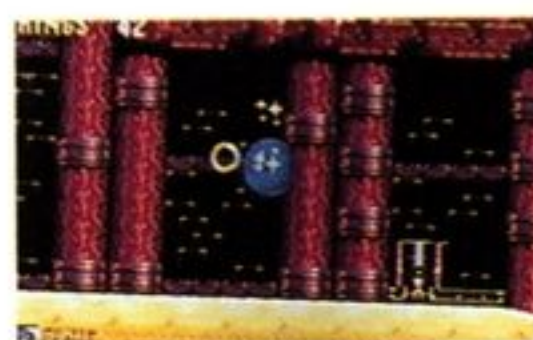
흐르는 모래쪽으로 밀면 클리어 !

ACT2

ACTI의 보스를 격파하면 피라미드 안으로 들어갈 수 있다. 매우 어둡기 때문에 들어가자 마자 불을 켜야한다. 일정한 시간이 불이 꺼지므로 스위치를 발견할 때마다 눌러야 한다.

중간정도 진행하면 유령이 등장하는데 왜 불을 계속해서 켜야했는지 알 수 있을 것이다. 천정을 보면 돌이 있는데 그곳을 격파하면 모래가 나와 길을 열어준다. 이 스테이지도 타임오버를 주의하며 빨리 진행해야 한다.

이 스위치를 당기면 불이 켜진다

천정의 돌을 치면 모래가 쏟아져 나온다. 아니, 유령도 보이네 !

이런 스위치를 밀어야 한다

보스 석상로보트

이 로보트는 팔을 잘 이용해야 한다. 로보트는 이동할 때마다 팔을 움직이는데 이 팔을 밟고 점프해서 머리를 공격하면 껍질이 벗겨지며 내부가 나오는데 그 내부를 공격해서 물리치자.

보스를 클리어하면 소닉이 진행하다 갑자기 밑으로 떨어지는데 새로운 스테이지가 나타난다.

새로운 스테이지로 가기 위해 떨어지는 소닉

스테이지 4

라바 리프 존

용암광맥 스테이지

ACT1

지하 용암지대로 화이어 보호막이 있어야 쉽게 진행할 수 있다. 이 곳은 광산이기 때문에 막혀 있는 곳이 많고 굴착기계 등도 나타난다. 막힌 곳은 스핀 대쉬로 뚫자. 뚫리지 않는 벽은 스위치를 누르거나 근처에 있는 적을 무찌르면 된다. 또 대쉬를 이용해서 엘리베이터를 움직여 이동하자. 왼쪽으로의 대쉬는 하강, 오른쪽으로의 대쉬는 상승이다.

대쉬를 이용하여 엘리베이터를 움직인다

굴착기가 길을 열어준다

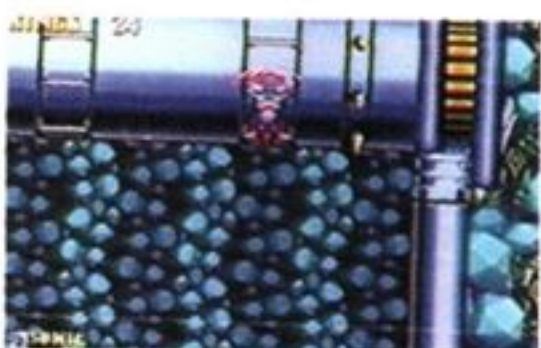
위쪽에 있는 적을 격파하라

보스 빅핸드

두가지 패턴으로 공격해 오는데 먼저 두개의 더듬이가 올라와 소닉을 향해 총을 쏜다. 이때 오른쪽이나 왼쪽 가장자리로 피하면 무사하게 지날 수 있다. 그 후 손이 올라와 소닉을 잡으려고 따라온다. 계속 피하면서 손이 땅을 짚을 때 공격하자. 물론 더듬이도 함께 공격해서 파괴하자.

총알을 발사하는 더듬이

ACT2

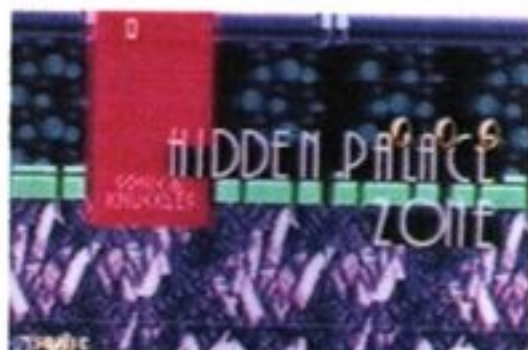
이곳은 용암이 없다. 하지만 곳곳에 불을 뿜는 기계가 있으니 조심하도록 하자. 또 회전하는 통이 있는데 매달려서 돌아가면 가속이 붙어 이동할 수 있다. 진행하다보면 너클스가 나타나 소닉을 방해하는데 고도의 점프력을 이용하여 건너뛰자.

회전하는 통에 매달려 돌자

불을 뿜는 기계가 나타났다

소닉을 방해하기 위해 나타난 너클스

고도의 점프력을 이용한다

보스 폭탄투하 로보트

이 로보트는 아무리 공격을 해도 소용이 없다. 로보트가 일단 하늘로 폭탄을 쏘면 몸이 기울게 되는데 떨어지는 폭탄은 돌을 밟고 피하자. 그러면 보스는 자신의 폭탄을 맞고 콰광! 만약 화이어 보호막이 있으면 땅을 밟아도 안전하다.

화이어 보호막이 있으면 안심

스테이지 5 히든 팔레스(숨겨진 궁전)

ACT1

용암지대를 통과하면 나오는 이 곳은 너클스의 아지트이다. 상당히 짧은 스테이지지만 스토리성이 강하여 너클스의 비밀을 벗기는데 큰 역할을 하는 스테이지이다. 나중에는 너클스의 도움으로 클리어하게 된다.

워프해서 너클스에게 가자

너클스와 전투를 펼친다

에그맨 일당이 너클스의 카오스 에메랄드를 빼앗아 간다

소닉을 도와 너클스가 길을 열어준다

스테이지 6 스카이 센츄어리 존(신성한 하늘)

이곳에서 너클스의 도움을 받아야 한다. 메탈 소닉과 3번의 치열한 전투를 벌여야 한다. 구름을 밟고 이동하기도 하고 워프를 사용하여 이동할 수 있다.

너클스가 길을 열어줄 때까지 기다리자

워프장치로 이동

메탈 소닉과의 첫번째 결투

소닉1에서 나왔던 메탈소닉이 추가 달린 원형로보트를 타고 공격해 온다.

추의 흔들림을 보고 공격하자

메탈소닉의 보호막 구실을 하고 있는 로보트들

두번째 결투

이번에는 많은 수의 부하를 거느리고 나타났다. 처음에는 조그마한 계란 모형이더니 갑자기 커져서 메탈 소닉과 같은 모습으로 변한다. 이때 메탈 소닉중 가장 큰 놈을 공격하자.

메탈소닉으로 변신하는 로보트들. 이 때는 가장 큰 메탈소닉을 공격하면 된다

세번째 결투

메탈소닉이 톱니모양으로 변신하여 공격해 온다. 톱니 공격후에 원래의 모습으로 돌아가려 할 때 공격한다. 메탈 소닉을 무찌르면 탑으로 뛰어

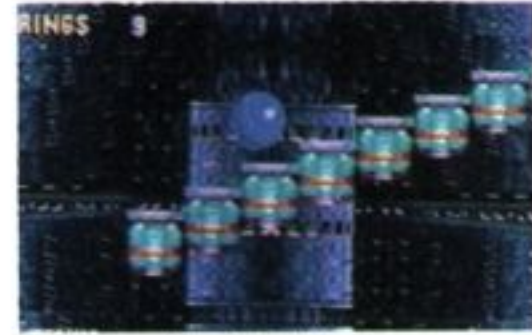
올라 마지막 스테이지로 가게 된다.

메탈소닉의 원래 모습

에그맨을 향하여 !

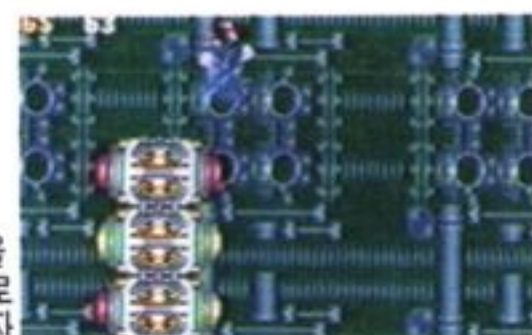
스테이지 7 데드 에그 존

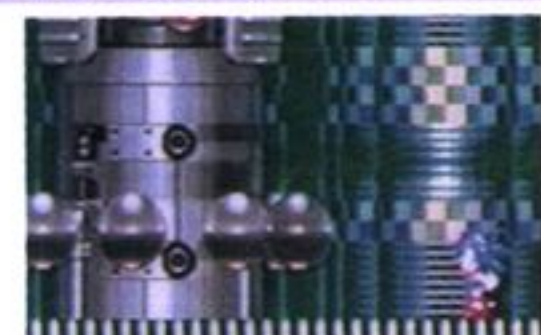
ACT1

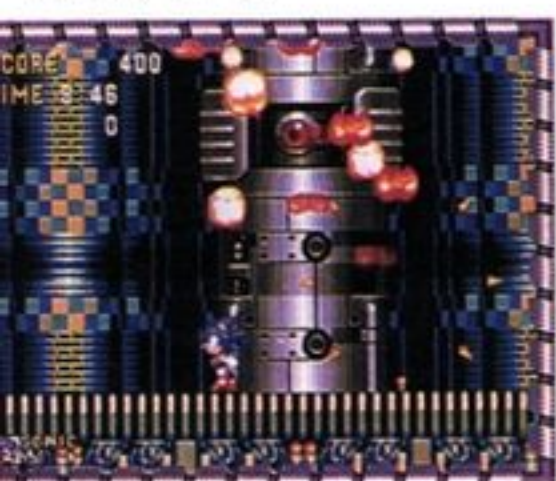
드디어 마지막 스테이지. 마치 스타워즈의 항성기지처럼 생긴 곳이다. 생겼다가 사라지는 다리를 건너야 한다. 회전하는 다리와 롤러 스코프를 이용하여 진행하자. 중간에 나타나는 무중력 공간에서는 스위치볼 6개를 눌러야 길이 열린다.

움직이는 다리가 나타난다

롤러 스코프를 이용하여 이동한다

질주하는 소닉

6개의 버튼을 모두 적색으로 변화시키자

보스 메인 컴퓨터

컴퓨터의 약점은 눈이다. 소닉이 눈을 공격하면 주위를 회전하는 공이 8방향으로 하나씩 폭파한다. 따라서 8번 공격해야 한다. 그 후 두개의 원반을 주위에 둔 채 날아다니는데 원반에 올라타서 다시 눈을 공격하자.

공격 포인트는 바로 눈이다

원반에 올라타서 공격하자

ACT2

ACT1과 구성은 같지만 중력장치를 통과하면 소닉이 거꾸로 다닐 수 있게 되어 당황하겠지만 패드 조작법이 같으므로 안심해도 된다. 그러므로 대쉬할 때도 레버는 아래쪽으로 향해야 한다. 진행해 나가면 에그맨이 나타나 방해하는데 중력장치를 이용하여 클리어할 수 있다. 에그맨은 쏜살같이 사라지고 최종보스가 나타난다.

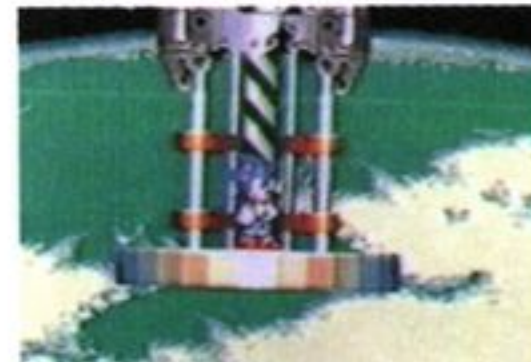
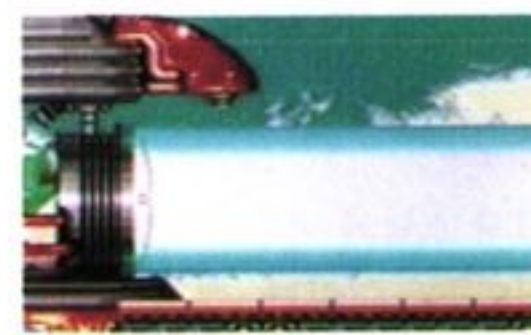
중력에 의해 소닉이 거꾸로 다니게 된다

중력 장치를 이용하여 진행한다

거기서, 에그맨 !

최종보스

어디선가 본 듯한 모습. 아니, 이 로보트는 소닉2에 등장했던 초강력 로보트 보스이다. 크기가 훨씬 커졌고 2번 이상 변칙공격을 하는 등 더욱 파워 업된 모습으로 돌아왔다. 이 로보트를 무찌르면 드디어 엔딩을 볼 수 있으니 힘내서 싸워보자.

이 보스는 먼저 손으로 공격해 오는데 손가락이 6개인 육손이다. 로보트는 한번 이동하고 한번 땅을 짚기 때문에 그때를 노려서 공격하면 옆으로 돌아간다. 이때 코를 공격하면 입자포를 쏘기 전에 한번 멈칫하게 된다. 공격하라 !

입자를 모아라

가슴에서 무시무시한 입자포를 발사한다

로보트가 폭파하면 에그맨이 카오스 에메랄드를 가지고 탈출한다. 빨리 쫓아가서 무찌르자. 그러면 꿈에 그리던 엔엔딩이…

6개의 기형 손가락을 공격하자

불 공격을 해온다

엔딩화면

클리어했을 경우 너클스를 사용하여

너클스를 사용하면 소닉과는 다른 스토리로 전개되어 또 다른 게임을 즐길 수 있다. 또한 소닉은 할 수 없었던 날기나 벽 타기 기술이 추가되어 시원한 액션을 즐길 수 있게 되었다. 어떤 스테이지는 그냥 지나가기도 하고 아예 생략되는 스테이지도 있지만 기본적인 구성은 소닉과 같다. 소닉으로 클리어한 사람은 여유있게 게임을 진행해 나갈 수 있다.

평화로운 생활을 누리고 있던 너클스

거기서랏 !

벽을 탈 수 있는 너클스

날아라, 너클스

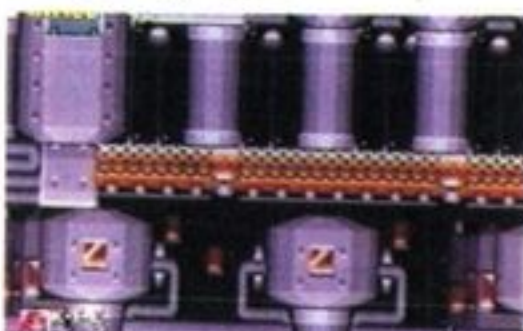
아니, 소닉을 방해하던 장소인데…

스테이지 보스들은 소닉과 같은 방법으로 클리어한다

스테이지 1 플라잉 배터리 존

역시 소닉과 마찬가지로 클리어한다. 그러나 방심하면 안된다. 보스의 패턴이 변하였고 소닉이 갈 수 없었던 곳도 갈 수 있게 되어 어디서 새로운 적이 나타날지도 모른다.

은근과 끈기의 너클스

아이템을 향해 벽을 오른다

소닉으로 할 때는 가지 못하던 곳을 너클스만이 갈 수 있다

스테이지 보스 출현

소닉과는 패턴이 다르다

스테이지 2 선더포스 존

이번 스테이지는 소닉과는 매우 다르다. 길도 다르기 때문에 너클스만이 클리어할 수 있지만 점프력이 약하므로 주의하자.

소닉이 진행할 수 없던 곳을 너클스가 진행한다

피라미드 안에서 처음부터 유령이 나온다

체크 포인트

선더포스 존에서는 풀기 어려운 막강한 트릭이 나온다. 거의 액션 롤플레잉 수준이라 할 수 있다. 이 트릭의 공략법을 모르면 클리어하기 힘들다.

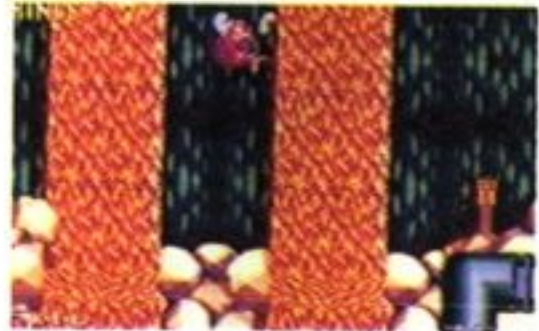
이곳의 돌과 스위치를 주의하자

여기는 이렇게 통과 !

다시 돌이 있는 곳으로 돌아가 돌을 밀고 스위치를 받쳐서 문을 열자

천정에서 쏟아지는 흙이 있으니 이곳을 무너뜨리자.

스테이지 3 라바 리프 존

이곳은 소닉으로 했을 때 보다 축소되었다. ACT2에서는 아예 보스도 안나오고 스테이지도 많이 변화했다.

못보던 곳인데 새로 생겼나 ?

이 놈은 아직도 나오는군

여기는 어디지 ?

스테이지 4

팔레스 존+ 스카이 센츄리 존 히든

두개의 스테이지가 하나로 합쳐졌다. 그리고 곧장 보스인 메탈 소닉에게 향하게 된다. 메탈 소닉은 3번의 변칙공격으로 공격해 온다. 소닉과 같은 방법으로 클리어한다. 이후의 데드 에그 존은 완전히 그 모습을 감추었다.

기를 모으고 있다

슈퍼 메탈 소닉 등장!

메탈 소닉을 무찌르면 하늘에 떠 있던 섬이 다시 땅으로 내려오는 감동의 엔딩이 나온다.

최종보스 메탈소닉

이 녀석의 패턴은 모두 3가지. 첫번째는 메탈 소닉이 톱니로 변하여 공격할 때 재빠르게 피한 후에 본래의 모습으로 변하면 공격하자.

두번째는 카오스 에메랄드에서 기를 모아 슈퍼 메탈 소닉으로 변하는데 기가 떨어지면 기를 보충하러 오므로 그 때를 노려 공격하자.

세번째는 메탈 소닉이 공중에서 힘이 떨어져 서서히 원래의 모습으로 변해가는 약점이 있는데 그 때를 노려 공격하자.

이곳에서 워프하여 보스에게 간다

메탈 소닉 등장

이것이 바로 엔딩화면. 좀 심심한데···

감동의 엔딩화면

제25회 94' 한국 전자쇼에 공개된 슈퍼 32X

과연 연내에 발매될 것인지, 어떤 소프트웨어들이 공급될 것인지, 게이머들의 관심을 집중시키고 있는 가운데 이 쇼에서는 차세대기를 직접 플레이 해 볼 수 있는 좋은 기회가 되었다.
"삼성 아저씨들, 게이머들의 소원들 들어주세요."

슈퍼 32X

수퍼 알라딘보이의 16BIT에서 32BIT로 오르는 교량적 역할의 슈퍼 32X. 보다 빠른 스피드, 실사에 가까운 아름다운 영상, 리얼한 게임 사운드, 수퍼 알라딘보이의 모든 꿈을 실현시킨 이 머신의 소프트를 공개한다!

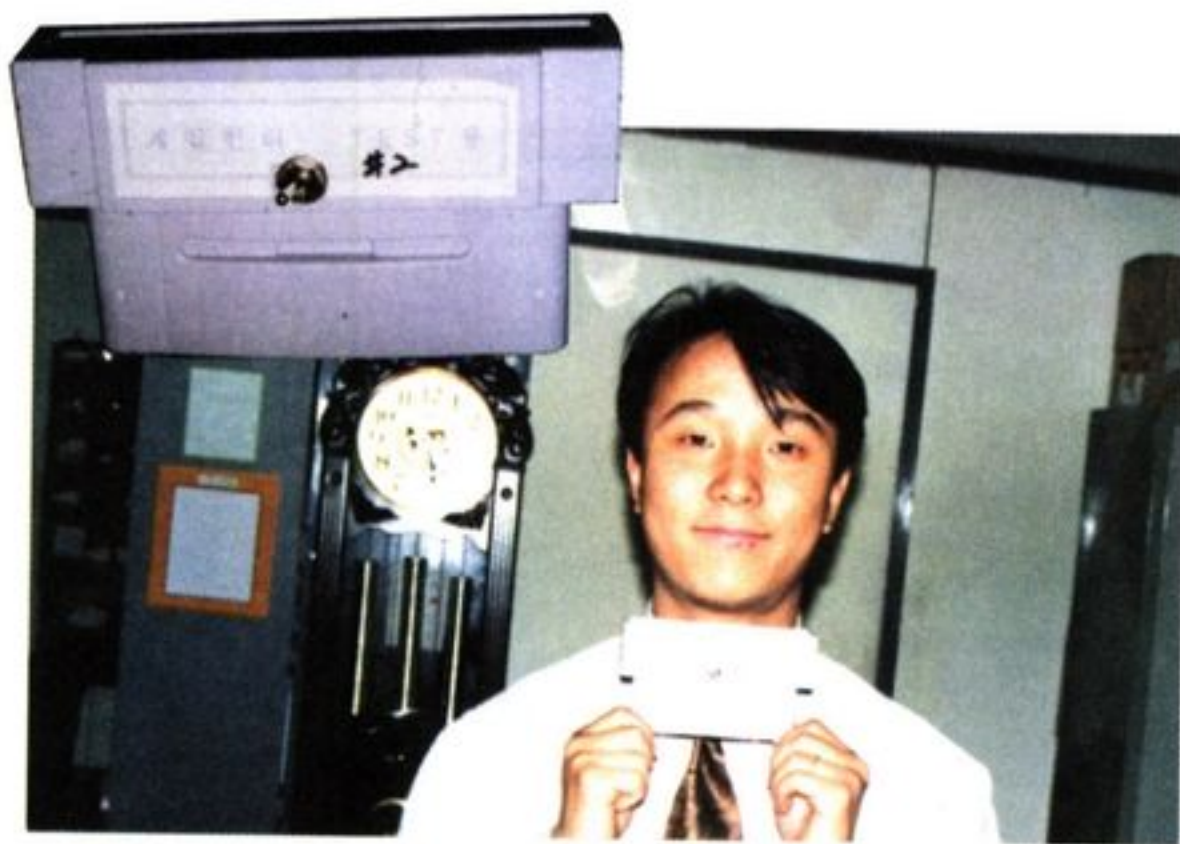
스타워즈 아케이드 아케이드의 흥분을 완벽하게 재현시킨 3D 슈팅게임으로 이번 쇼에도 공개되었다

사이버 브롤 캐릭터의 확대, 축소가 가능한 진화된 액션 게임

버철레이싱 생생한 경주의 참맛을 즐길 수 있는 레이싱 게임으로 이번 쇼에서 공개되어 스피드광들의 사랑을 받았다

핫 뉴스

게임헌터가 있는 이상 나는 게임계의 최강자!!

게임챔프는 게임클리어를 위한 최고의 비법을 소개하고자 한다. 도저히 어려운 난이도를 극복하지 못해 게임을 포기하려는 사람, CPU가 너무 강해 도저히 슈퍼 스화2의 엔딩을 못본 유저들을 위해 탄생된 '게임 헌터'를 소개한다. 하지만 너무 게임에 몰두하면 공부에 지장이 있으므로 적당히 해두라는 경고를 하고 싶다.

게임헌터는…

제품명: 게임헌터
사용기종: 슈퍼컴보이(이하:SFC)
제작사: (주)열림기획
판매일: 12월 중순
예상가격: 3만원선

타이틀

게임헌터의 특징

메인 메뉴

'게임헌터'는 SFC의 정상적인 게임을 사용자가 직접 내용을 변경할 수 있도록 고안된 특수 시스템이다. 또한 RPG, 액션, 슈팅 및 전 종류의 게임 소프트웨어 환경을 변경시킬 수 있는 장점이 있다.

예를 든다면 SFC용 게임인 「슈퍼 마리오」의 경우 마리오가 5명 밖에 없어서 모두 죽어버린다면 게임을 클리어 할 수 없을 것이다. 더욱이 적들과 충돌하면 작아지거나, 사망하는 짜증나는 경우 바로 이 시스템을 사용하면 된다.

특히 「스트리트 화이터 2」의 필살기 단련을 위해 대전 모드로 연습하는 도중 적들의 공격에 라이프 게이지와 시간이 감소하고 있다면 간단한 조작으로 이 모든 문제를 해결할 수 있다.

이 시스템은 IBM-PC에서 디버거(DEBUGER)와 같은 역할을 하는 시스템으로 SFC용 게임팩(ROM)속에 기억되어 있는 모든 정보(조작되는 정보에 따라서 시나리오, 라이프, 시간)를 마음껏 조절할 수 있다.

우와! 마리오가 98대 부터 시작이다

'게임헌터'의 한계는 어디까지!

1. 마리수(?), 남은 무기수(폭탄수) 등의 각종 숫자를 증가.(RPG게임도 가능)
2. 특수 아이템 및 파워를 무적으로 유지.
3. 에너지, 생명력, 충격(데미지)의 막대그래프를 그대로 유지시킴.
4. 시간, 숫자 변환(고정) 기능.
5. 변환값 검색기능.
6. 코드 입력 화면에서 표시 기능.

무적, 돈도 왕창

게임헌터의 8가지 장점

미리 지정된 슈퍼마리오의 데이타

1. 모든 메뉴 화면이 한글로 표시됨.
2. 50여개의 유명 게임 코드값 자체 내장, 자동 실행 가능.
3. 동시 16개의 코드 입력 가능.
4. 국내 제체 개발사의 제품이므로 A/S확실.
5. 사용자가 직접 변환코드를 찾아낼 수 있으며 찾기 힘든 코드는 A/S차원에서 하이텔, 천리안 등에 지속적으로 공개할 예정.
6. 메뉴의 선택 및 사용키가 친절하게 화면에 표시된다.
7. 화면 전환시 자동 밝기 조절이 된다.
8. 국내개발이라 유저에게 대량, 저가 보급 가능.

게임헌터의 시스템 구성

일단 수정을 원하는 게임팩을 게임헌터에 삽입하고 게임기 본체의 전원을 키면 메뉴화면이 나타날 것이다.

1. 게임 프로그램 시작게임을 수정하지 않고 곧바로 게임을 시작할 수 있다.
2. 게임 코드 입력 화면 **게임헌터**와 함께 제공되는 데이터 북에 수록된 데이터를 입력시키거나 사용자가 게임헌터의 검색기능을 이용해 찾은 값을 넣어주고 게임을 시작하면 마리 수(?), 에너지, 폭탄 등 그밖에 여러가지 수정을 할 수 있다. 또 그외의 게임의 코드 검색을 위해서 게임을 해야 한다면 아무 입력 없이 그냥 스타트 키만 눌러주면 게임으로 나가게 된다.
3. 코드 자동 입력 화면 **게임헌터**에 내장된 데이터를 사용자가 선택하면 입력하는 불편 없이 미리 지정된 변수를 골라 게임을 즐길 수 있다.

특집

창간 2주년 기념

보는 순서

1. 창간 2주년 축제 한마당
2. 「게임챔프」 2년간 발자취
3. 게임스타 사인회
4. 「테트리스」 주역, 알렉세이 씨를 만나다
5. 게임 매니어의 게임 선호도 앙케이트

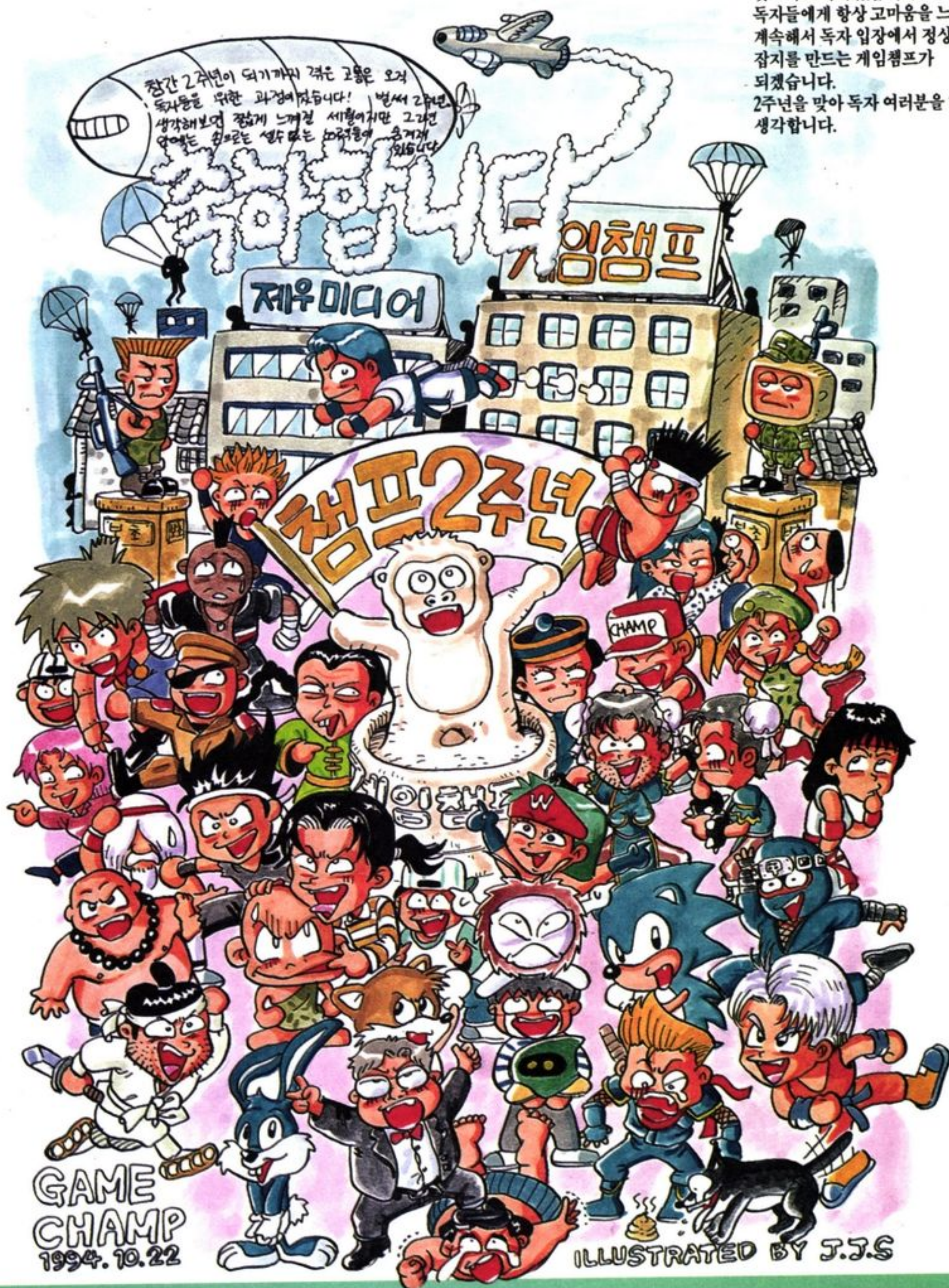
게임지의 정상 !

올바른 게임산업의 주춧돌 역할 !

독자 위주의 편집 !

참신한 기획 !

신속한 정보 !

1등의 자리는 고독하다 ! ?
역전의 용사 황영조 선수는 42. 195km의 구간을 달리며 줄곧 고독해보였습니다. 바로 1등의 자리이기 때문입니다. 하지만 그의 뒤엔 영광의 월계관이 기다리기에 계속 고독해하지는 않았습니다.
챔프도 마찬가지입니다. 1등의 자리를 지키는 것은 힘들고 고독합니다. 끝없는 게임지라는 트랙에서의 1등이란 여간 힘든 위치가 아닙니다. 하지만 고독한 질주 뒤엔 게임챔프를 사랑하는 독자들이 있기에 고독함을 잊으며 노력해 왔습니다.
독자들에게 항상 고마움을 느끼며 계속해서 독자 입장에서 정상의 잡지를 만드는 게임챔프가 되겠습니다.
2주년을 맞아 독자 여러분을 다시한번 생각합니다.

독자와 함께하는

창간 2주년 축제 한마당

스페셜 부록 「팩 케이스」

현재 일본에서만 제작 판매되고 있는 영구보존용 팩 케이스를 모든 12월호 구입자에게 드립니다. 기존 게임지에서 부록으로 채택했던 식상한 선물이 아닙니다.

진정한 게임 매니어라면 반드시 지참해야 할 필수 아이템입니다. 외관상이나 성능면에서 결코 독자 여러분을 실망시키지 않을 것입니다.

「팩 케이스」 효과 베스트 5

①기존의 슈퍼컴보이 팩들을 저장보관할 때 모든 번거로움이 해결.
②매일 가방이나 주머니에 넣어 휴대하기 편하다.
③보관시 칩 파손 방지효과.
④지붕이 샜을 경우 방수 효과.
⑤미적 효과.(보기에도 좋다)

새턴타기 2차 퀴즈 코너

세가세턴 발매일 11월 22일로 확정되었습니다. 차세대 게임기 중 가장 주목받는 기종 중 하나인 「세가새턴」. 1차 퀴즈 코너에 3천명이 넘는 독자가 참여, 그 인기의 여세가 얼마나 높은지 확인되었습니다.

독자의 성원에 보답하기 위한 또 한번의 기회. 이번 당첨자는 바로 당신!

★응모방법 : 이 코너에 제시된 문제의 정답을 정확히 적어 보내시는 분 중 딱 1명만 뽑아 「세가새턴」 1대를 드립니다.
(단, 애독자 엽서에 기재된 정답란에 써서 보내신 분중에 한합니다. 이 외에 것은 무효처리됩니다)

★문제 : 세가사에서는「버철화이터」의 인기도 식지 않았는데 벌써 부터 「버철화이터2」를 내놓고 있습니다. 너무 빠르지요. 그런데 버철화이터에는 새로운 캐릭터가 추가된다는 정보가 벌써부터 입수된 걸로 알고 있는데 과연 누굴까요?

★마감 : 1994년 11월 20일 18시 30분 (단, 우편소인은 20일자 유효)

★보낼곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프

★발표 : 12월 5일 발매되는 게임챔프 95년 1월호

게임업체 특별 행사

게임업체가 드리는 푸짐한 선물

12월호 애독자엽서를 보내주신분 중 무작위로 100명을 추첨 각종 선물을 드립니다

상품 : 슈퍼컴보이 3명
미니컴보이 3명
슈퍼미니컴보이 2명
슈퍼컴보이 게임팩 10명
수퍼 알라딘 보이 3명
수퍼 알라딘보이용 게임팩 20명
네오지오 1명 **네오지오용 게임팩 3명**
네오지오 오리지널 캐릭터 모자 50명, 가방 50명 조이스틱, 조이패드, 캐릭터 티셔츠 게임챔프 발행 단행본 등

★마감 : 1994년 11월 20일

★방법 : 애독자 엽서를 보내주신 독자 중 무작위로 100명을 추첨

★보낼 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프

★발표 : 1994년 12월 5일에 발매되는 95년 1월호

네모네모그램 풀기 경진대회

									1	2		2	1			1	1		
								1	1	2		2	1	1	1	3	1	1	
						3	4	3	2	1	10	1	2	3	4	1	1	1	
					1	1	4	5	3	2	3	2	3	5	4	1	3	1	5
				2															
			7	1															
	1	3	1	2															
	3	1	3	1															
	3	1	3	1															
	5	1	5	1															
			1	2															
			1	1															
			3	1															
			5	1															
	2	1	2	1															
2	1	1	2	1															
		3	1	4															
				9															
				11															

12월호에 게재되는 특집! 위 네모네모그램을 풀어 정답을 보내주신 분 중 선착순 1명을 뽑아 무선호출기를 드리겠습니다. 그 외 10명에게는 IBM PC게임 디스켓을 무료로 증정합니다.

★마감: 1994년 11월 20일

★방법: 위 문제의 정답을 별도 용지에 작성해 보내주십시오.

★보낼 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 네모네모 그램 담당자 앞

★발표: 1994년 12월 5일에 발행되는 94년 1월호

명인 알아맞추기

옆 사진은 게임챔프 명인들 실물 사진입니다. 자, 여기서 이혼다 선생님은 몇번일까요? 그럼 송백정 아저씨는 몇번? 각 번호에 자신이 생각하는 명인 이름을 적어 게임챔프로 보내주세요.

보내주시는 분중 5명 추첨하여 푸짐한 선물을 드립니다.

1등: 슈퍼컴보이
2등: 수퍼 알라딘보이
3등: 슈퍼컴보이 팩 1개
4등(2명)수퍼 알라딘보이 게임팩 2개

마감: 1994년 11월 20일

방법: 관제엽서를 사용

발표: 12월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 1월호

보낼 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 송백정 앞

특집2

창간 2주년 기념

게임챔프의 발자취를 찾아서…

92/12창간호

특보/수퍼알라딘보이 3대 빅소프트
1. 랜드스토커
2. 소닉
3. 랑그리사

집중공략/
SFC/수퍼가차폰 월드, SD건담X,
소닉 블러스터맨, 대전략 익스퍼트
MD/랜드스토커, 소닉2, 삼국지3,
랑그리사
MD-CD/원더 독
FC/문 크리스탈, 수호전, 랑펠로
PC-CD/코즈믹 환타지3

창간기념 스페셜기획/
게임 매니어의 행동 패턴

창간기념 특별취재/
닌텐도 단독 인터뷰

93/1월호

특보/[록맨5] 전모 공개

긴급속보/[화이널 환타지5] 대공개

집중공략/
SFC/ 아랑전설, 여신전생,
젤다의 전설, 슈퍼마리오 월드
MD/ 삼국지3, 소닉2

스페셜기획/게임디자이너가 되는 길

기획정보/
1. 게임 액세서리 총집합
2. 어드벤처 게임의 향후 전망
3. 일본 게임 아카데미 시상식 현황

93/2월호

특보/
1. [드래곤볼Z 초무투전2] 등장
2. MD 최고의 액션 [베어너클2]

긴급속보/현대 첫 동시발매 게임
[울티메이터 화이터]

집중공략/
SFC/화이널 환타지5, 발켄
MD/랜드스토커
ARC/아랑전설2

스페셜기획/500명에게 물어본
'92 인기게임 총결산

기획정보/
1. [스화2] 비밀 데이터 공개
2. 일본에서 새로운 붐을 일으키는
[바코드 게임]

93/3월호

특보/
1 [스화2 대쉬 터보] 비밀 테크닉 공개
2 [드래곤퀘스트1, 2] 슈퍼컴보이로
등장

긴급속보/[성검전설2] 동시발매
결정!

집중공략/
SFC/화이널 환타지5, 마리오 페인트,
란마
FC/열혈 격투전설, SD건담, 가차폰
전사5
ARC/골든엑스, 아랑전설2

스페셜기획/
[휴대용 게임기]의 모든것

특별취재/일본유학정보-
요요기 애니메이션 학원

기획정보/
1. 일본 92 게임 아카데미상 시상식
2. 소닉2 금단의 비법 대공개
3. 히트 게임음악 CD와
비디오 베스트 10

이것이 알고싶다/
UFO의 정체를 밝힌다

93/4월호

특보/
1. [드래곤볼Z 초무투전] 필살기 공개
2. [성검전설2] 최신정보 긴급입수
3. [브레스 오브 화이어]

긴급속보/
1. 삼성 [아랑전설] 발매 결정
2. [드래곤볼Z] 아케이드로 등장!

집중공략/
SFC/로맨싱사가, 포퓰러스2, 혼두라
스피리트3
MD/램파트/유럽전선
FC/돗지탄평, 캡틴 츠바사2
PC엔진/나디아
IBM/반지의 지배자2,
F-15스트라이크 이글3
ARC/아랑전설2 초필살기 공개

스페셜기획/패밀리 전국시대의 도래

기획정보/
1. 드래곤볼 CF 제작 소개
2. 메가CD 발매로 한국에 CD게임시
대 개막

특별취재/
일본유학정보-휴먼크리 에이티브

이것이 알고싶다/
한바탕 소동으로 끝난 광과민성 발작

93/5월호

특보/
1. [아랑전설], 수퍼 알라딘보이로
4월 발매!
2. [프린세스 메이커2] 4월 발매
대공개!

긴급속보/
1. [이스4] 캐릭터 공개
2. [스화2] MD, PC엔진으로 발매
결정!

집중공략/
SFC/초무투전, 메탈멕스, 스타폭스
MD/사신드락소스, 마징사가
FC/이스3, 다운타운 열혈물어
IBM/ATAM

스페셜기획/오락실 게임을 내방으로

기획정보/버추얼 리얼리티 가상현실
게임 대공개!

93/6월호

특보/
1. 아케이트용 [월드 히어로즈2]
필살기 공개, SFC로도 등장
2. [드래곤퀘스트1, 2]오프닝 공개

긴급속보/
1. 20메가 [스화2 터보], [아랑전설 2]
발매 결정
2. 수퍼 알라딘보이용 [스화2 대쉬]
발매 속보

집중공략/
SFC/캡틴츠바사4,
브레스 오브 화이어
FC/돗지탄평, 화이널 환타지3
MD/돌핀, 도라에몽, 우주거북선
IBM/코만치, 복수무정

스페셜속보/RPG 란마1/2 등장

스페셜기획/필승! 힘내라 조이패드

기획정보/
1. 슈퍼컴보이용 조이스틱 총집합
2. 삼성, 세가의 저가 신모델 전격 발표
3. 캐릭터 게임 철저연구

93/7월호

특보/
1. [드래곤볼Z 외전] 마침내 등장!
2. [성검전설2] 7월 24일 발매 확정

긴급속보/
1. 드래곤퀘스트4 외전
[톨네코의 대모험] 등장
2. 패밀리용 [슈퍼마리오] 시리즈
몽땅 SFC로 컨버전

집중공략/
SFC/화이널 화이트2, 용기병단
단잘브, 캡틴츠바사4 핵심 필살기
MD/아랑전설, 타이니튠의 모험
FC/화이어 엠블렘 외전
바이스타/에어종크
IBM/울티마7-서펜트섬-,
NBA 농구

기획정보/
1 슈퍼겜보이 액션게임 완전공개
2 스퀘어사 밀착 취재

93/8월호

특보/
1. [드래곤Z 외전]의 모든 것을 공개
한다
2. [톨네코의 대모험] 발매일 확정!

긴급속보/
1. [화이널 환타지 USA편]
전격 등장!
2. [록맨6] 마침내 출현!

집중공략/
SFC/스화2 터보, 전설의 오거배틀,
실버사가2
MD/엑스렌자, 스노우 브러더스
FC/최강의 7인, 마이티 화이널
화이트
ARC/아랑전설2, 화이터즈 히스토리,
너클해드
IBM/울티마7

스페셜기획/고기능 게임기
CD-ROM시대 활짝 개방!

기획정보/아케이트용 [드래곤볼Z]
마침내 등장!

93/9월호

독점공략/[드래곤볼Z 외전] 국내최

초 독점공략!

특보/
1. [드래곤퀘스트6] 드디어 제작 결정!
2. [로맨싱사가2] 전격 제작돌입!

긴급속보/
1. 수퍼알라딘보이 최고의 롤플레잉 [샤이닝포스2] 10월 1일 발매!
2. 여신전생 속편 [마신전생] 탄생 임박

집중공략/
SFC/성검전설2, 슈퍼마리오 컬렉션, 제 3차 수퍼로봇대전
FC/드래곤퀘스트4
ARC/세이브 축구, 사무라이 스피리츠
IBM/페르시아 왕자2

스페셜기획/신나는 게임, 비디오로 여름방학 보내기

93/10월호

독점공략/또 하나의 명작 롤플레잉 [톨네코의 대모험] 탄생

특보/
1. [드래곤볼Z 초무투전2] 등장!
2. [랑그리사2] 탄생임박!

긴급속보/
1. [진 여신전생 2] 발매 결정!
2. [록맨] 슈퍼컴보이로 등장!

집중공략/
SFC/성검전설2, 소드월드SFC
MD/로켓나이트 어드벤처, 데저트 스트라이커
FC/드래곤볼Z 외전, 천지를 먹다2
PC엔진/랑그리사
ARC/아랑전설 스페셜, 머설 챔피언
IBM PC/월드 투어 테니스

초특급신작/[슈퍼 스화2] 전격 출현!

스페셜기획/오락실에서 만날수 있는 모든 게임 총집합

93/11월호

특보/
1. [화이널 환타지6] 제작 속보
2. [로맨싱사가2] 동시발매 결정
3. [챔프 창간 1주년] 기념잔치 한마당 사고

긴급속보/
1. [초무투전2] 한국 동시발매 확정!
2. [로도스섬 전기] 게임으로 등장!

초특급신작/[슈퍼 스화] 완전 공개

집중공략/
SFC/수제전기, 알버트 오디세이, 소닉 윙스
MD/스화 2 플러스, 샤이닝포스 2
FC/( )
ARC/기동전사 건담, 퍼니셔

IBM/플래쉬 백, 신디케이트

기획기사/슈퍼컴보이를 둘러싼 갖가지 의문점

93/12월호

특보/
1. [한국 프로야구 게임] 일본에서 제작!
2. [로맨싱사가2] 12/10 발매 결정!

긴급속보/
1. [드래곤퀘스트1, 2] 12월 18일에 마침내 등장!
2. [드래곤볼Z 초무투전2] 쇼킹 정보 공개!

94/1월호

특보/
1. 94년 3월, [화이널 환타지6]의 화려한 탄생
2. 손오공, 오락실 게임으로 등장

긴급속보/
1. [초무투전2] 신필살기 완전공개
2. 시뮬레이션 명작 [SD건담GX] 마침내 등장!

특집/신년 게임업계의 7대 핫이슈

스페셜기획/게임학원 수강생의 하루

충격속보/[아랑전설 스페셜2] PC엔진으로 이식

초특급속보/[용호의 권2] 파워 업 등장

이것이 알고싶다/베일에 싸인 슈퍼컴보이 CD ROM 발매

집중공략/
SFC/이스4, 솔스티스2, 초시공요새 마크로스, 로맨싱사가2, 드래곤퀘스트1, 2, 한국프로야구
MD/알라딘
ARC/퀴즈퀘스천
IBM/인첸티아의 저주, 보디블로우

94/2월호

특보/
1. 초기대신작 [FF6], [슬램덩크] 신정보 긴급공개
2. 수퍼 알라딘보이용 최고의 액션게임 [베어너클3] 등장

긴급속보/시뮬형 RPG [수퍼로봇대전EX] 속보 2탄

기획기사/
1. 오락실 문화 심층진단
2. 메가드라이브의 영광과 시련

기획정보/레이저 액티브의 모든 것을 밝힌다

이것이 알고싶다/공윤의 게임팩 심의, 침체인가 활성화인가?

집중공략/
SFC/드래곤볼Z 초무투전2
MD/환타시스타, 동글이 퇴치작전 (뿌요뿌요)
ARC/호혈사일족
IBM/프라이버티어, 레벨어설트

94/3월호

특보/
1. [란마1/2] 액션게임 3탄 등장!
2. 초스피드로 달려온 [소닉3] 마침내 탄생!

스페셜기획/
[네오지오] 안방진입 준비완료

기획기사/
게임에 등장하는 여성 캐릭터

긴급속보/
1. [화이널 환타지6] 쇼킹정보 긴급입수
2. [월드 히어로즈 제트] 오락실 장악 예고

이것이 알고싶다/
한국 애니메이션의 현주소

집중공략/
SFC/가이아 환상기, 한국프로야구
MD/환타시스타
ARC/용호의 권2, 라이덴2
IBM/검은 태양, 해병특공대

94/4월호

특보/
1. [슈퍼 스화2] 속편 [슈퍼 스화2 터보] 등장!
2. [월드 히어로즈2] 슈퍼컴보이로 이식결정!

스페셜기획/
게임팩, 알뜰쇼핑으로 정복하자!

기획기사/
지금, 게임기는 세대교체중

이것이 알고싶다/
국내 게임산업의 전반적 현황

긴급속보/
1. 전모 드러난 수퍼 알라딘보이용 [드래곤볼Z 무용열전]
2. 초인기 농구시리즈 [슬램덩크] 발매 박두!

공략속보/[화이널 환타지6] 최신정보 및 공략

집중공략/
SFC/화이어 엠블렘, 마신전생
FC/월드 히어로즈2 프로
MD/소닉3
ARC/던전 & 드래곤즈
IBM/운명의 손, 프린세스 메이커2, 피와 기티, 수퍼샘통, 삼국지2, 심시티2000

94/5월호

특보/
1. [슬램덩크] 최신정보 및 공략속보!
2. [아랑전설2] 수퍼 알라딘보이로 발매 결정!

충격속보/[드래곤볼Z], PC엔진으로 즐길 수 있다

기획기사/패밀리는 부활하는가?

긴급속보/
1. 닌텐도 개발 액션 명작 [슈퍼 메트로이드] 등장!
2. [사무라이 스피리츠], [아랑전설2] 미니컴보이로 이식

초특급속보/
1. [슈퍼 스화2], [용호의 권2] 슈퍼컴보이로 이식 가능
2. [태권도], 게임으로 등장!
3. 어린이날 각종 선물타기 대잔치

집중공략/
SFC/화이널 환타지6, 미스틱 퀘스트, NBA잼, 크레이 화이터
FC/메탈포스
MD/홀이와 뚱이2
ARC/슈퍼 스화2 터보
IBM/대전략2, 램피지, 봉신방의 전설, 마법사 사이몬

94/6월호

특보/
1. [캡틴츠바사5] 전격 등장!
2. [슈퍼 스화2] 수퍼 알라딘보이로 이식 결정!
3. PC엔진용 [드래곤볼Z] 화면사진 공개!

스페셜기획/
3차원 게임의 세계를 이해하자

긴급속보/
1. 스퀘어사, 새로운 타입의 RPG [라이브 어 라이브] 발표
2. [화이널 환타지6] 마지막 던전 맵 공개!

이것이 알고싶다/
아마게돈! 게임, 만화영화로 나온다

집중공략/
FC/젤다2 －링크의 모험－
MD/베어너클
ARC/월드 히어로즈2 제트, 버철화이터
IBM/파더월드, 어스토니시아 스토리, 에어리언의 침략, 마안봉인, 둠

94/7월호

특보/
1. [드래곤볼Z 초무투전3] 파워 업 전격등장!
2. [버철화이터] 새턴용 긴급이식 화면사진 비밀공개

스페셜기획/버철화이터와 격투게임의 변천사

긴급속보/
1. PC엔진용 [드래곤볼Z] 서브 타이틀 결정
2. PC 명작게임 [울티마7] SFC로 컨버전 긴급발표
3. [록맨7] SFC로 마침내 등장

집중공략/
SFC/란마1/2, 쿠니오들의 만가, 쥬라기 공원
MD/정글 스트라이크
IBM/울티마, 리크니스, 어디스, 고블린3, 위대한 해전II

94/8월호

특보/
1. [진 사무라이 스피리츠], [아랑전설3] 전격 등장
2. 베일벗는 [초무투전3] 신정보 공개

긴급속보/
1. 네오지오용 또 하나의 액션명작 [사화호] 등장 속보!
2. 액션게임의 금자탑 [소닉4] 전격 출현!!
3. 발매박두! [라이브 어 라이브] 완전공개

이것이 알고싶다/
한국 게임시장 현황

집중공략/
SFC/SD건담GX, 슈퍼 스화2,, 와일드 트랙스
ARC/드래곤 마스터, 왕중왕, 슈퍼 스화2
MD/아랑전설2
IBM/퍼시픽 스트라이크, 마지막 생존자, 랩터, 미스터 손

94/9월호

특보/
1. [버철화이터], [킹 오브 화이터즈 94] 발매 속보
2. 닌텐도 차세대기 [울트라 64] 소프트웨어 대공개

이것이 알고싶다/
게임제작사에 꽃피는 병역특례

긴급속보/
1. 3DO용으로 [사무라이 스피리츠], [슈퍼 스화2X] 등장
2. 드래곤볼이 미니컴보이로 등장!
3. 캡틴츠바사 시리즈 SFC, MD로 동시 등장!

특별기획/국내개발 16비트 게임소프트 공개

집중공략/
SFC/슬램스틱, 정글북, 태권도
ARC/다크 스토커즈
MD/신창세기 라그나센티
IBM/아레나, 필드 오브 글로리, UFO, 잃어버린 시간 속으로, 그날이 오면4

94/10월호

특보/
1. 드디어 베일벗는 [드래곤퀘스트 VI]
2. 챔프 추천! 또 하나의 명작 RPG [크로노 트리거]

이것이 알고싶다/
정품시장 잠식의 복병 [UFO]

긴급속보/
1. 명작만화 [GO! GO! 악크맨] RPG화
2. 반다이 최고의 액션 RPG [루인암] 신정보

집중공략/
SFC/라이브 어 라이브, 드래곤볼Z 초무투전3, 귀신강림전 오니
MD/타이니툰의 대모험, 샤이닝포스 CD
IBM/아레나, 일루전 블레이즈, 삼국지3, 아라비안나이트, 서유기 외전 1

94/11월호

특보/
1. 국내 최초 [버철화이터2] 신정보!
2. 국내판 [진사쇼]가 [진 싸울아비 투혼]으로 나온다!

이것이 알고싶다/아마게돈 프로젝트, 멀티미디어 방식으로 용트림하다

집중공략/
SFC/(　　　　　　　　)
(　　　　　　　　)
ARC/링 오브 더 디스트럭션, 건버드, 더 킹 오브 화이터즈 '94 호혈사일족2
MD/랑그리사2
IBM/아라비안나이트, 요괴군단, 신비의 잉카제국2, 타이전투기, 승리의 V, 1942, 이스2 스페셜

게임챔프 창간 2주년 기념 빈 칸을 채워라!

게임챔프 창간호 창간기념 스페셜기획명과 93년 11월호 패밀리 공략 게임, 그리고 94년 11월호 슈퍼컴보이 공략 게임을 적어 보내 주세요.

보내주신 엽서중 10분을 추첨, 가장 먼저 보내주신 분에게는 슈퍼컴보이 1대, 2위에게는 수퍼알라딘보이 1대, 3위에게는 패밀리 1대, 나머지 분에게는 원하는 과월호를 보내드리겠습니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116－2 지산빌딩 3층 [빈 칸을 채워라!!] 담당자 앞

현대전자산업(주)
게임기영업부 과장 이동은

챔프의 두살 생일을 축하합니다!

특집3

창간 2주년 기념 사인회

게임스타 사인회

♬빵빠♪라~밤, 빵빠~빠♪빠~밤!

챔프 2주년을 축하하는 신나는 팡파레가 울려퍼지고 있습니다. 게이머를 위해서라면 신발을 몇 켤레 구입해도 몇 일날 밤을 새워도 좋다라는 일념으로 지금까지 달려온 챔프가 이제 두살이 되었습니다.
한국 게임산업의 기쁨과 슬픔을 함께 나누며, 게이머들의 고민을 함께 나누며 영원한 게임계의 친구로 남을 것을 약속드립니다.
챔프 2주년을 축하하며 각계 각층에서 축하의 메시지가 속속들이 도착하고 있습니다. 게임에 몸담고 있는 많은 분들의 축하와 격려에 눈물이 앞을 가립니다.
보다 빠르고 보다 정확한 정보와 삭막한 세상에 따뜻한 마음을 키워주는 챔프가 되겠습니다.

챔프의 창간 두돐을 진심으로 축하합니다. "리크니스"와 "탄생" 많이 사랑해 주세요!!!

「태권도」로 유명한 '휴먼'에서 보내온 축하팩스

"게임챔프"의 창간 2주년을 축하합니다. 지금까지 노력과 땀방울이 더 큰 결실을 맺을 수 있는 발전을 이루길 기원하며 다시 한번 챔프 창간 2주년을 축하합니다.

게임의 본산지 일본에서 날아온 축하 메시지

1994.10.19

주식회사 미디아 웍스 "전격 코믹가오!" 편집장 사사카 스스무씨가 챔프 2주년 축하메시지를 보내 주셨습니다.

"게임 챔프" 창간 2주년을 축하합니다. 저희 "전격코믹 가오!"도 12월로 창간 2주년을 맞이하여 왠지 챔프와는 인연이 있는 듯합니다.

그리고 저도 11월 1일부터 "전격 슈퍼패미컴"이라는 게임잡지로 자리를 옮겨 일하게 되었는데 챔프와는 선의의 경쟁자가 되고 싶습니다.

특집4

창간 2주년 특별취재

테트리스 제작자 알렉세이 파지트노브씨를 만나다!!

게임 시나리오 작가는 최고 인기 직업

구 소련인이면서 3개국어에 능통한 알렉세이씨는 자신의 거주지에 관한 이야기를 하더니 갑자기 '시나리오 작가'에 대한 이야기를 하기 시작했다. 무한한 상상력을 가지고 자신의 세계를 만들어가고, 거기에 엄청난 부를 손에 넣는 시나리오 작가야 말로 미국에서의 최고 인기 직업이라고 주장을 한다.

시나리오 작가가 하는 일들 중 가장 중요한 일은 역시 게임의 밸런스를 잡는 일이라고 했다. 어떤 부분은 어렵게 처리하고 어떤 부분을 쉽게 처리하고 …. 게임을 하는데 적당한 밸런스를 만드는 일이야 말로 게임의 가장 중요한 부분이라 할 수 있겠다. 그런데 더욱 신기한 것은 "어려운 작업중의 하나인 게임 시나리오 작가가 미국에서 가장 인기있는 직업"이라고 하는데에 약간 놀랐다. 그러나 시나리오 작가의 매력을 알렉세이씨한테 듣고 난 후 그 의문은 금방 풀렸다. 시나리오 작가는 미국 사회에서도 상당히 고수입을 얻는 직업에 속하고, 자유시간이 다른 직업에 비해 월등히 많고, 완전히 자신의 개성을 살릴 수 있는 직업이기 때문에 최근 폭발적인 인기를 누리고 있다고 한다.

알렉세이씨는 "자신이 테트리스라는 게임을 만들었을 때만 해도 모든 게임 시나리오 작가들은 그냥 의자에 앉아서 게임을 하는 그런 게임만 구상하였다"고 했다. 그 당시는 누군가가 기발한 아이디어를 내놓으면, 그것에 맞추어 재미있게 즐

SUPER TETRIS 3

슈퍼 테트리스 3

アレクセイ・L・
パジトノフ
特別セミナー
『名作ゲームは
こうして生まれた』
場所 カンダパンセホール
日時 9月26日(月)
開場 PM12:30
開演 PM13:20

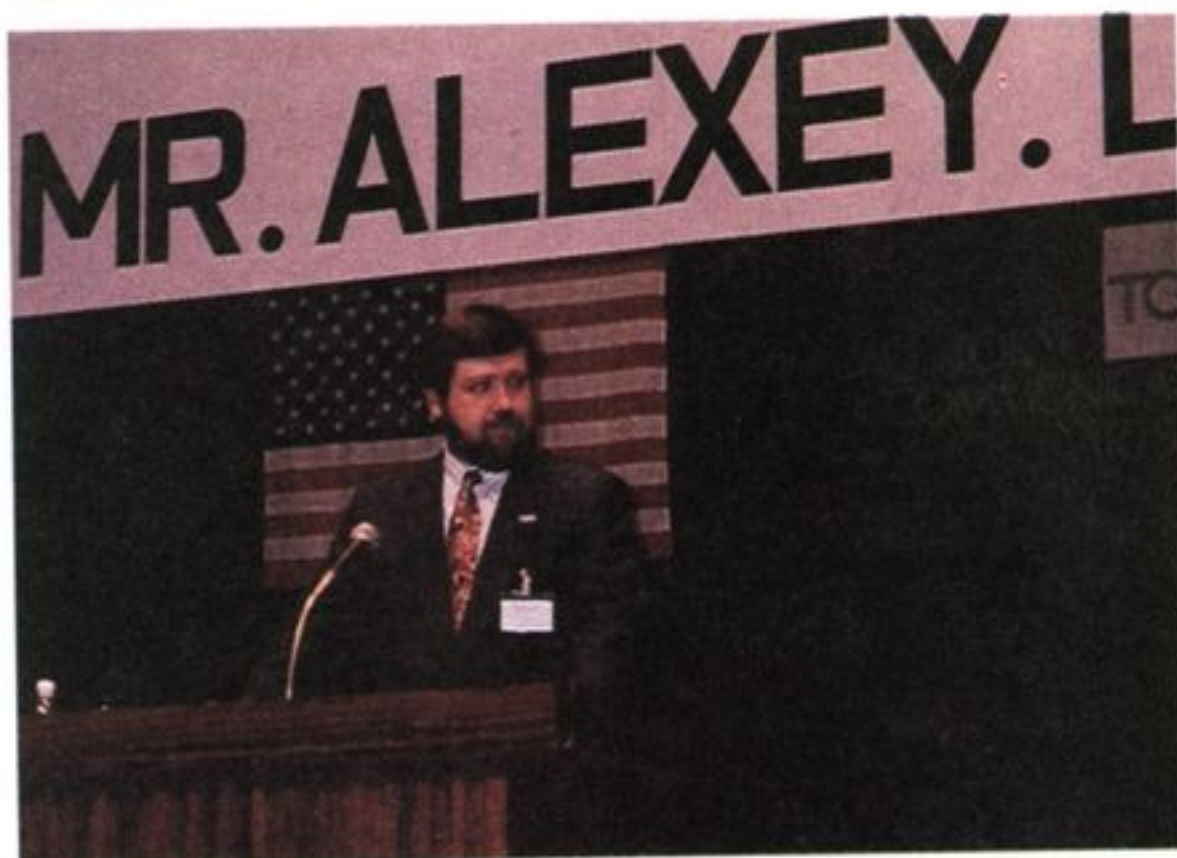
길 수 있는 게임을 만들었다고 한다. 그러나 최근에는 그런 게임으로는 다양화되어가는 게임계에서 살아남지 못한다는 것은 굳이 말할 필요도 없다.

이른바「버철 게임」. 이제 게임은 앉아서 손가락 몇 개만 가지고 하는 시대는 지난 것이다. 자신의 온 몸을 움직이면서 스포츠를 즐기듯이 게임을 하는 시대를 맞이한 것이다. 총 하나를 들고 여기저기서 나타나는 적들을 사정없이 물리쳐 나가는 게임! 그런 종류의 게임이 미래 게임이라는 것이다.

'시대가 변해가면 당연히 문화도 변해가야 한다.' 게임도 역시 마찬가지! 점점 고급화되어가고 고성능화 되어가는 게임시대! 그렇다면 시나리오 작가가 되고 싶은 여러분도 이런 시대의 흐름에 발맞추어 가야하는 것은 어쩌면 너무나 당연한 일이 아닐까.

"명작 게임은 기술만이 아닌 따뜻한 마음으로 만드는 것입니다!"

아시안 게임 준비로 전 일본 열도가 뜨꺼웠던 지난 9월 26일 일본, 서점가로 유명한 간다(神田) '간다파세 홀'에서 게임왕국 일본인들이 가장 존경하는 게임 제작자 한 명이 우뚝 서 있었다. 수더분한 인상, 덥수룩한 턱수염, 차분한 말솜씨 등 이웃집 아저씨처럼 생긴 사람이 최고 명작 게임 '테트리스'의 제작자라고 하면 누가 믿을까?

챔프에서는 창간 2주년을 맞이하여 세계적인 게임 제작자인 알렉세이씨의 특별 세미나를 전격 취재하였다. 과연 이 웃집 털보 아저씨가 말하는 게임의 세계는 어떤 것인지 지금부터 챔프호를 타고 출발하자구!

게임에 대해 열변을 토하는 알렉세이씨

수더분하게 생긴 아저씨가 아는 것도 많다라는 생각이 들은 우리의 이혼다는 알렉세이씨의 박식함에 감탄에 감탄을 했다.

이런 게임들도 한 번 만들어 보시기를!

시나리오 작가가 되기 위해서는 우선적으로 대중과 친해지고 그들이 가지고 있는 생각과 기호를 파악하는 일이다.

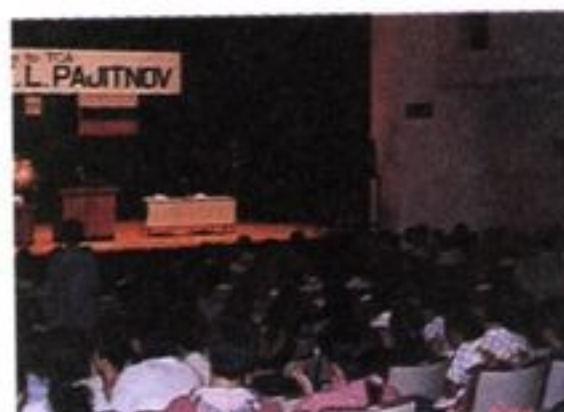
이 점에 대해서 알렉세이씨는 이런 말을 했다. "텔레비전의 코미디 프로그램이나 연속극은 대중에게 더없는 인기물이다. 그러므로 이런 것을 주제로 게임을 만든다면 무척 좋은 평가를 받을 것이다"라고 열변을 토했다.

"아이디어는 어디 멀리에 있는 것이 아니다. 항상 우리 주의에서 우리들을 기다리고 있는 것이다. 기다리는 아이디어를 찾는 것은 우리들 자신이지, 그 옆에 있는 부모님도… 제일 친한 친구도 아니다. 명작 게임은 모든 요소가 충분히 갖추어져 있다. 기본적으로 그래픽과 사운드는 물론, 새로운 시스템과 신비한 요소들이 감추어져 있다. 이런 게임을 만들려면 여러분은 항상 주위와 친해져야 한다. 그리고 여러분은 여러분이 좋아하는 것을 알아야 하고 …여러분 주의 사람들이 무엇을 좋아하는지 알아야 한다."

영원히 우리 가슴에…

누구나 좋아하는 게임인 테트리스! 그 게임을 만든 사람은 누구나가 좋아할 만한 말솜씨와 외모, 그리고 따뜻한 마음을 가졌다는 생각이 들었다. 명작, 대작 게임들은 과학적인 두뇌를 가진 사람들이 만들어 가는 것이 아니고 보통 사람이 만들어 간다는 것이다.

처음에 알렉세이씨를 보았을 때 조금은 실망을 했다. 세계적인 게임 제작가이기 때문에, 그리고 명작 게임은 하나의 버그도 용납되지 않기 때문에 무척 날카로운 인상의 소유자가 아닐까하고 생각했었으나 그 생각은 틀렸다. 마음 착한 사람이 만들면… 그리고 우리 주의 사람이 만들면 나에게 가장 가슴 깊이 와닿는 그런 게임이 나오는 것이다.

대작 게임은 결코 과학이 아닌 사람이 만드는 것이다. 그것도 마음씨 착한… 우리들이 만드는 것이다.

특집5

창간 2주년 특별 앙케이트

게임 매니어는 RPG를 좋아한다!!

챔프 데이타 1

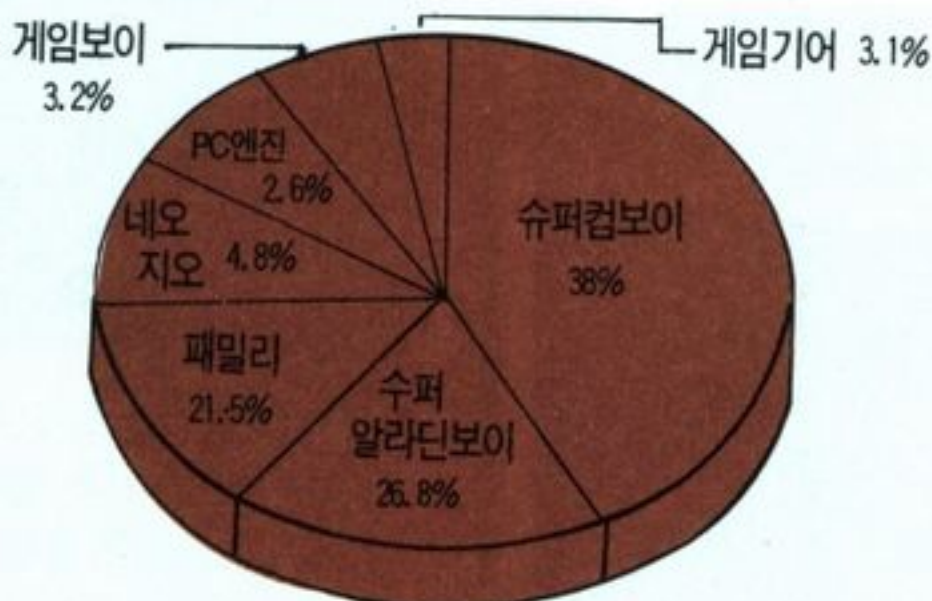
초강세! 슈퍼컴보이

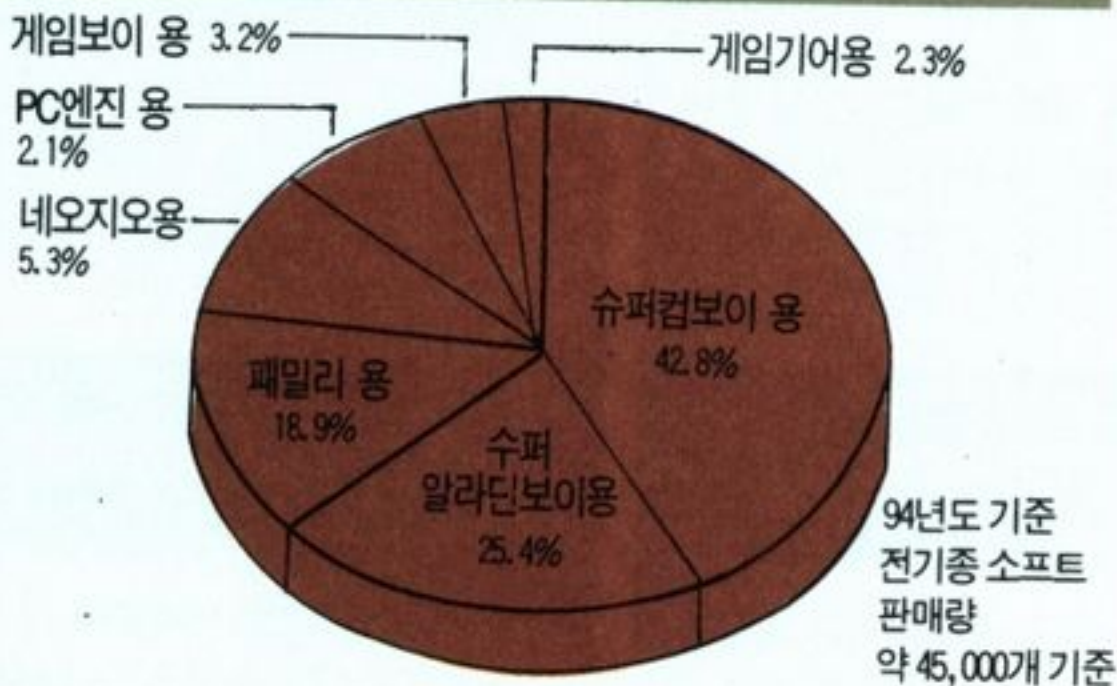
게임기 보유기종 분포도

(단위:명)

기종	SFC	FC	IBM PC	MD
보유수	186 (37.2%)	54 (10.8%)	131 (26.2%)	65 (13%)
기종	PCE	NEO	GB	기타
보유수	10 (2%)	25 (5%)	15 (3%)	14 (2.8%)

총 500명(기타는 무보유자도 포함)

지금까지의 기종별 하드웨어 판매 비율

94년도 기준 전기종 하드웨어 판매 대수 약 135,500대 기준

지금까지의 소프트웨어 판매 비율

94년도 기준 전기종 소프트 판매량 약 45,000개 기준

챔프 데이타 2

중학생층, SFC 유저가 압도적

연령별 보유기종 분포도

슈퍼컴보이

국교생	중학생	고교생	대학, 일반
14%	49%	21%	16%

(단위 : %)

수퍼 알라딘보이

국교생	중학생	고교생	대학, 일반
11%	52%	27%	10%

(단위 : %)

패밀리

국교생	중학생	고교생	대학, 일반
44%	38%	12%	6%

(단위 : %)

IBM PC

국교생	중학생	고교생	대학, 일반
18%	29%	31%	22%

(단위 : %)

챔프진단 2) 게이머의 연령층은 중학생이 가장 많아 전체 연령층의 반수 이상을 차지하고 있다. 그들은 슈퍼컴보이를 가장 즐기며 그 다음으로는 수퍼 알라딘보이, IBM PC, 패밀리 순이다.

또한 연령이 높을 수록 한 기종에 국한되어 즐기는 것이 아니라 여러 기종을 다양하게 즐기고 있는 것으로 나타나있다. 특히 이 현상은 대학, 일반층에 두드러지게 나타나는 현상으로서 국교, 중고생이 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이에 집중되어 있는 데에 반해 여러 기종에 걸쳐 널리 분포되어 있는 것을 알 수 있다.

특히 IBM의 경우 연령층에 관계없이 비슷한 분포를 보이고 있다는 점은 특이할 만하다.

챔프 데이타 3

연령층 높을 수록 RPG 즐겨

연령별 장르 선호 분포도

국교생

ACT	STG	RPG	SLG	ETC
67	59	35	17	9

계 187명 (단위 : 명)

중학생

ACT	STG	RPG	SLG	ETC
161	67	119	45	32

계 424명 (단위:명)

고교생

ACT	STG	RPG	SLT	ETC
41	37	95	68	33

계 274명 (단위:명)

대학, 일반

ACT	STG	RPG	SLG	ETC
33	29	47	41	32

계 182명 (단위:명)

챔프진단 1) 유효 응답자 중 전체의 38퍼센트를 슈퍼컴보이가 차지하고 있다. 그 다음은 IBM PC게임(26.2%), 수퍼 알라딘보이(13%), 패밀리(10.8%)가 차지하고 있다. 슈퍼컴보이가 절대적인 강세를 보이면서 명실상부하게 현재 비디오 게임산업을 이끌어 가고 있는 것이다. 그러나 최근 들어 본격적으로 고성능의 차세대 게임기가 앞을 다투어 출시되고 있는 까닭에 슈퍼컴보이의 인기가 위협을 받고 있는 것도 사실이다. 앞으로 하드웨어 시장에 불어올 커다란 변화의 기류는 막을 수가 없을 것으로 보인다.

챔프진단 3) 연령별 장르 선호도에 있어서 두드러지게 나타나는 것은 연령층이 낮을 수록 액션 게임을, 높을 수록 RPG를 선호한다는 것이다. 액션 게임은 비교적 간편하게 즐길 수 있는 장르이므로 연령이 낮은 층에서 선호하며, RPG는 복잡한 시스템과 자막이 일본어이기 때문에 비교적 연령이 높은 층에서 선호하고 있는 것으로 보인다.

즉, 게임 매니어들은 주로 RPG를 즐겨한다는 것과도 통한다고 볼 수 있을 것이다.

챔프 데이타 4

게이머 대도시 집중!

지역별 챔프 독자 분포도

서울	부산	대구	인천	대전	경기	경상	전라	충청	기타
172	62	48	37	22	64	38	26	22	9

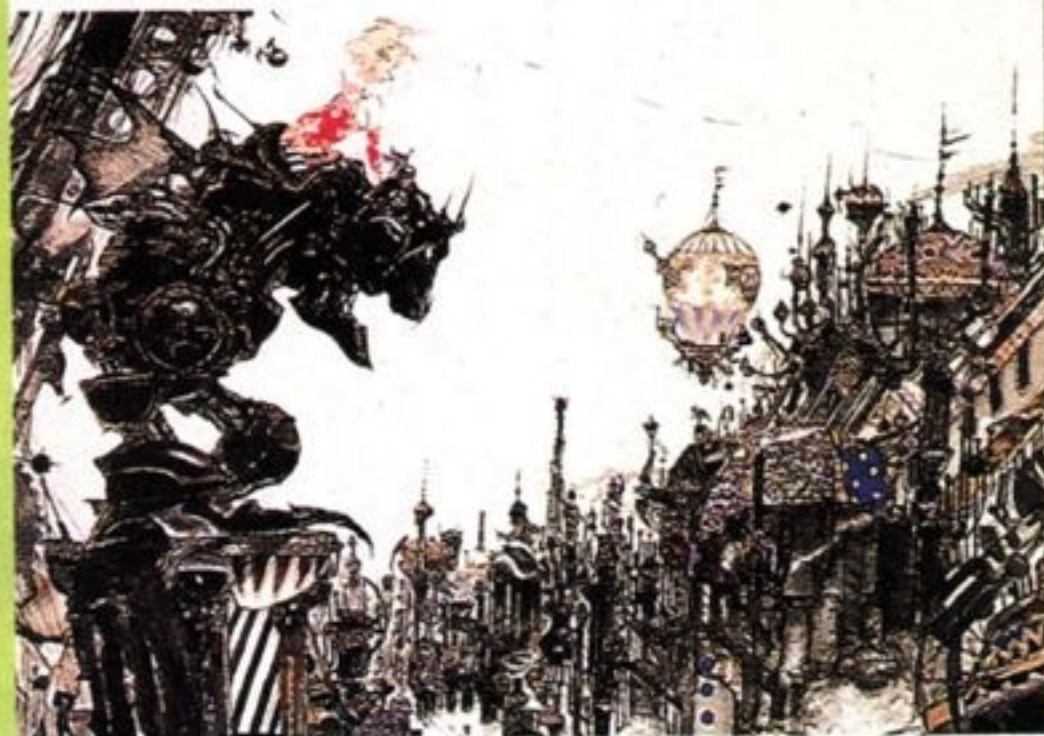
계 500명

챔프진단 4) 모든 사회, 문화적 혜택들이 대도시에 집중되어 있다는 것은 일반적인 현상이다. 게임도 그 예외는 아니여서 게이머들의 분포도 대도시, 특히 서울로 집중되어 있다는 것을 알 수 있다.

하드웨어 가격 하락이 차세대 게임기 운명 좌우할듯

위에서 본것과 같이 아직까지 게임계를 굳건히 지키고 있는 게임기는 슈퍼컴보이로서 타의 추종을 불허하는 위세를 보이고 있다. 발매 소프트웨어도 과반수 이상이 슈퍼컴보이용이라는 것을 보면 확실한 자리매김을 하고 있다는 것을 알 수 있다.

장르에 있어서는 전에만 해도 액션 게임의 인기를 따를 만한 것이 없었으나 쏟아져 나오는 RPG게임들이 유저들을 액션 게임에서 RPG게임으로 눈을 돌리게 하고 있다. 게다가 최근들어 유명 제작사의 대작인 RPG게임이 속속 등장하기 때문에 매니어들의 선택의 폭을 넓혀주고 있다.

그러나 차세대 게임기들의 현재 가격은 대단히 고가여서 유저들에게 상당한 부담을 안겨준다. 아무리 성능이 좋고 훌륭한 게임기라 해도 현실적으로 경제성이 맞지 않는다면 그 또한 큰 문제로서, 이것은 차세대 게임기들이 우선적으로 풀어나가야만할 가장 당면한 숙제일 것이다.

게임챔프에 날아드는 수많은 엽서를 통해 애독자들의 기종별, 연령별, 장르별, 지역별 선호도를 조사한 결과 게임 매니어들은 게임기는 SFC, 장르는 RPG를 선호하고 있는 것으로 나타났다.

게임챔프 창간 2주년을 맞이하여 실시한 이번의 조사는 그간 축적해 온 많은 애독자 엽서들 중 최근에 보내온 엽서들을 토대로 하였으며 이번 조사는 쏟아지는 게임들 속에서 수많은 선택의 갈등을 겪어야하는 초급수준의 게이머들을 위해서 기존의 게임 매니어들의 성향을 철저 분석해 보임으로써 게임에 대한 올바른 가이드를 제공하고자 한다.

(본 앙케이트는 챔프 애독자 엽서의 내용을산출한 것이며, 게임챔프 독자만을 대상으로 하였으므로 타잡지의 독자와 약간의 차이가 있을 수 있음)

RPG 인기 게임 베스트 5

1 화이널 환타지 VI
■ 득점/141
■ 기종/슈퍼컴보이
■ 제작사/스퀘어

2 라이브 어 라이브
■ 득점/109
■ 기종/슈퍼컴보이
■ 제작사/스퀘어

3 이스 4
■ 득점/81
■ 기종/PC엔진
■ 제작사/허드슨

4 로맨싱사가 II
■ 득점/65
■ 기종/슈퍼컴보이
■ 제작사/스퀘어

5 드래곤 퀘스트 V
■ 득점/59
■ 기종/슈퍼컴보이
■ 제작사/에닉스

새로운 배틀 시스템 철저 분석

크로노 트리거

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	스퀘어	용량	32M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

새로운 소식이 도착했습니다.

「FF」「로맨싱사가」「성검전설」 등 많은 걸작을 내놓았던 스퀘어의 베스트 스탭이 총력을 기울여 제작한 「크로노 트리거」. 과연 이번에는 어떤 소식들이 들어왔을까? 챔프는 독자여러분과 같이 한다는 사념아래 RPG게임 중 최초로 32M라는 대용량을 사용한 대작을 계속해서 소개해 드립니다.

등장 캐릭터 6인의 스테이터스 화면 공개!

이번에는 좀처럼 이름을 공개하지 않았던 최후 3인의 메인 캐릭터의 정보가 드디어 입수되었다. 루카, 카엘 그리고 크로노의 여자친구인 마루이다. 지금까지 공개된 주인공인 크로노를 포함하여 3인을 첨가하면, 메인 캐릭터 6인 전원이 여기에 모두 모인 것이다.

스테이터스

캐릭터의 실력을 한눈에 본다!

캐릭터의 성능을 곧 알 수 있는 것이 이 스테이터스 화면. 「크로노」의 화면은 보기쉽게 되어 있기 때문에 자세한 체크도 간단히 끝 낼 수 있다.

HPMP 표시

RPG에서 플레이어가 가장 눈여겨 보는 곳이 바로 여기. 「크로노」에서는 HP,MP의 표시 밑에 공격력과 방어력도 표시되어 있다. 더우기 캐릭터가 현재 어떤 계통의 무기, 방어력을 장비하고 있는가도 표시에 의해 곧 알 수가 있게 됐다.

시간소지금 표시

시간표시. 빨리 클리어 하는 것도 좋지만 처음에는 시간에 신경쓰지 말고 플레이하는 것이 좋다

커멘드 배틀

새로운 ATB 버전2식 전투

민첩성의 수치가 높으면 연속공격도 가능

전투형식이 커멘드 배틀인 것은 이전에 설명했다. 커멘드 입력 후 3인의 캐릭터들은 각각 좁은 화면을 돌아다니면서 몬스터를 공격한다. 그 대표적인 것이 '연휴(連携)플레이'이다.

화면의 왼쪽에서 갑자기 나타나는 기계화 공룡. 움직임이 둔하기 때문에 크로노는 일본도, 루카는 권총 타입의 무기로 선제 공격

또 「FF」시리즈에서와 같은 ATB(액티브 타임 배틀)을 '크로노'용으로 발전시킨 ATB 버전 2를 채용하고 있다. 스토리의 속에서 뿐만 아니라 적과의 전투에 있어서도 시간을 느낄 수가 있는 최고의 시스템이다.

애니메이션 배틀

적캐릭터의 등장신에 주목

크로노들의 수에 배나 되는 커다란 보스, 몬스터가 출현! 파티에서 힘을 모아 싸우는 명장면중 하나. 여기에서는 보스가 천천히 등장하는데 등장 직후의 마루의 표정도 놓쳐서는 안된다.

크로노

일본도을 애용하는 주인공. 타이틀 그대로 그가 게임의 도화선이 되어 전개해 나간다

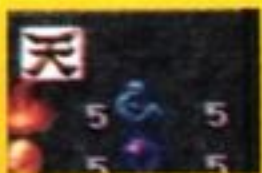
로보

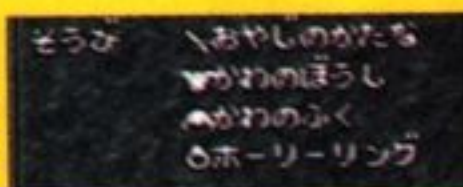
프리키의 로보트. 여러 성능이 숨겨져 있는 우수한 로보트다

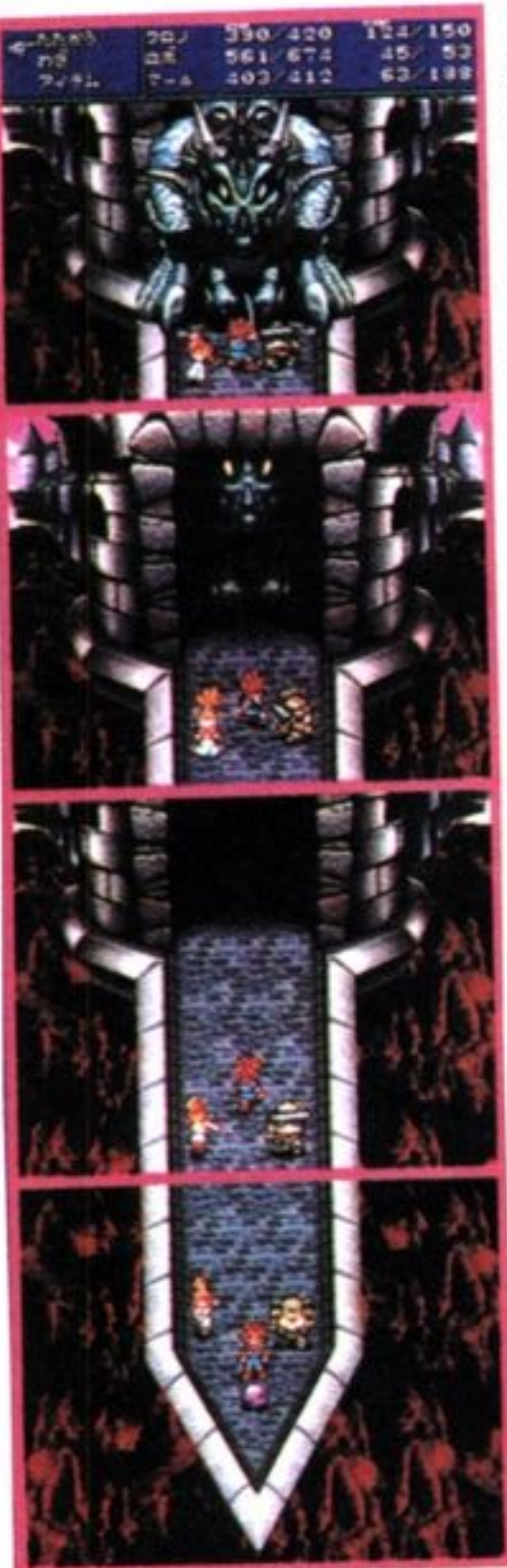
에이라

원시시대 전사. 와일드한 여성이지만 때로는 귀여운 행동도 보여준다

캐릭터의 속성

크게 "天"이라고 표시되어 있는 것이 캐릭터의 속성이다. 이밖에도 "冥" "火" "水" 등이 있으며 사용할 수 있는 마법에 관련되어 있다. 또 밑에 있는 표시는 그 속성과 왠지 관련이 있는 듯한데…

장비품은 4개

캐릭터가 장비할 수 있는 것은 무기, 방어용 도구를 포함해 4가지까지. 사진같은 조합이 기본 패턴이지만 FF시리즈에서는 무기를 양손으로 장비할 수 있기 때문에 혹시…

패러미터 표시

이 부분을 보기만해도 캐릭터의 특징이 일목요연하다. 예를들면 전사계의 에이라와 로보는 힘의 수치가 높고, 마술사계의 마루는 마력이 높다. 그러면 크로노는…

보스가 드디어 모습을 드러낸다. 성내에서 몸을 쑥~ 내밀고 있다. 쓰러뜨리려면 전략이 필요하다.

연속플레이

힘을 모아 필살기를 사용한다

「크로노」에서는 마법 이외에 MP를 소비함에 따라 기술을 사용할 수가 있다. 이 기술에는 혼자서 사용하는 것에서부터 2,3인의 연휴 플레이로 힘을 발휘할 수도 있고 동료의 수가 많을수록 보다 무시무시한 파괴력을 내뿜는다. 어떤 강적이라도 이 우정파워를 이길 수가 없다!

여기서 필살기 3인기를 선보이자!

튼튼한 로보의 위로 에이라가 날아오른다. 게다가 크로노도…

에이라의 위로 이번에는 크로노가! 3인의 연휴기를 사용할 순간이다!!

보았지? 이것이 필살의 3인기 '빅톨네드'!!

여기도 3인기 '아크인펄스'. 먼저 점프대를 이용해 크로노가 날아 오른다. 그리고 번쩍 쳐올린 일본도에 마루가 화염마법을 걸어 그대로 적을 양단해 버린다는 놀라운 필살기다!

그래픽

「FF」시리즈를 초월한다

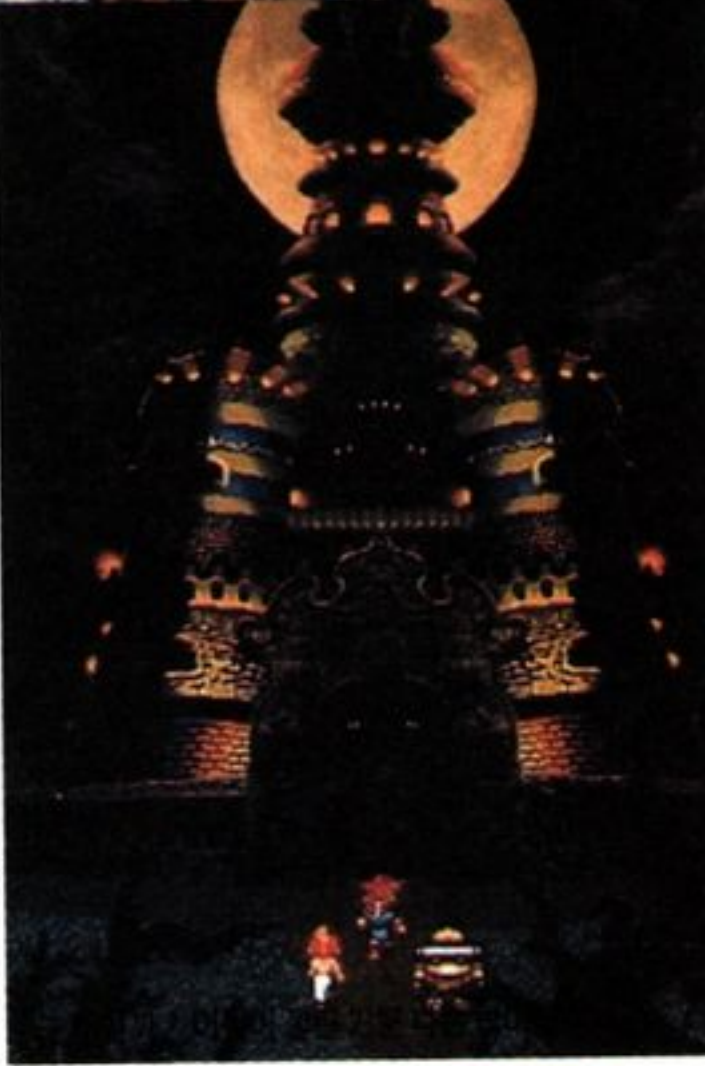
「크로노」는 경이한 대용량. 그것은 이 그래픽의 장엄함을 단적으로 표현해 주는 것이다. RPG 사상 굴지의 명장면 「FF Ⅳ」의 오페라를 초월한 그래픽이 계속해서 등장하기 때문에 점점 기대가 커진다!

이것이 필드 맵

카 추격전의 시작이다…

구름바다 위에 떠있는 하늘의 섬

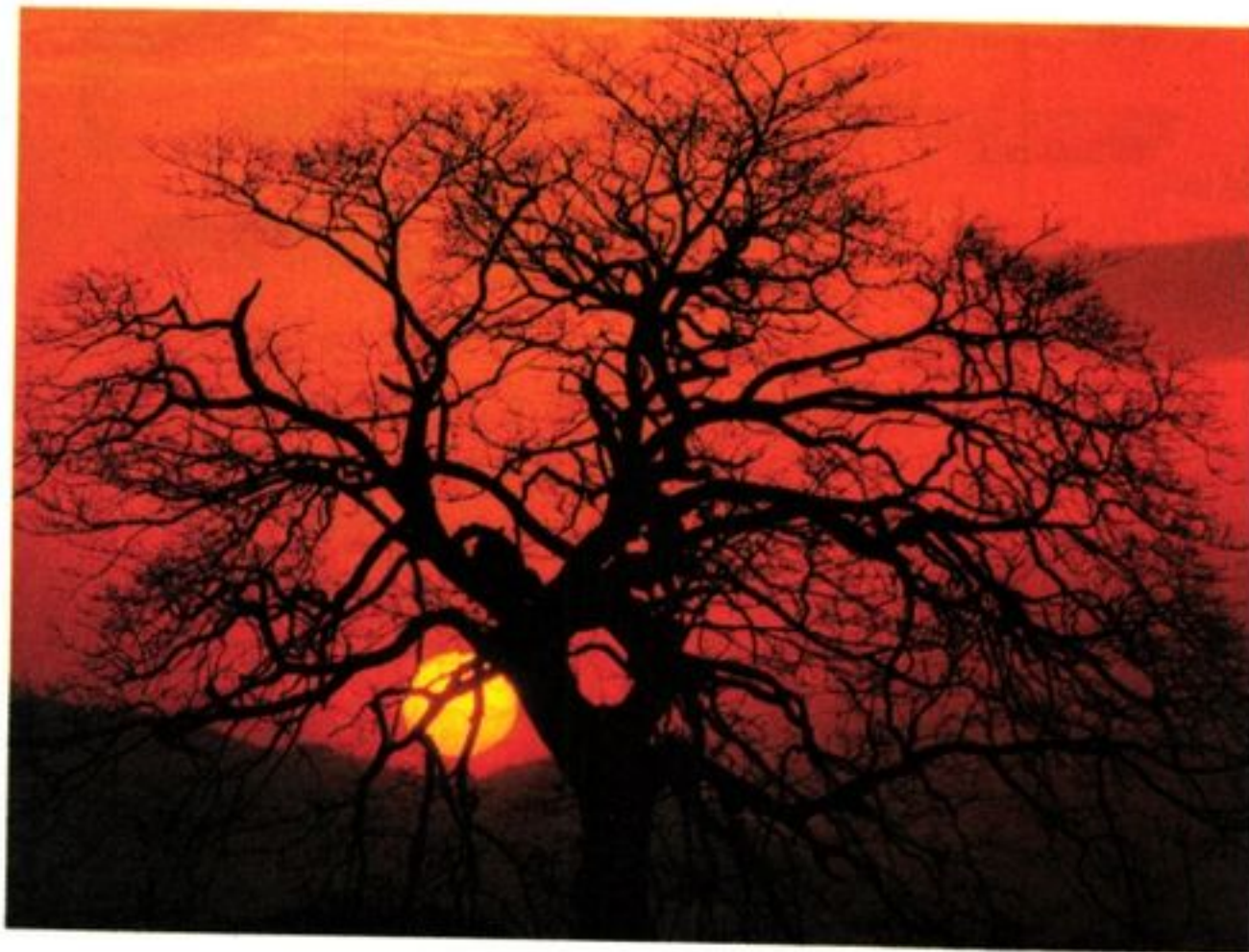
크로노에서 판결이 내려진다.

루카

통신기같은 헤드기어를 썼다. 발명을 매우 좋아하는 소녀. 기계를 잘 다루고 모험 도중에 여러 귀중한 것들을 발견한다

마루

크로노의 여자친구로 매우 활발하며 겁없는 소녀. 이 이야기의 주요인물로 열쇠를 쥔 존재가 될지도…

카엘

이름 그대로의 모습이며 여기에서도 전사. 중세풍의 검과 방패를 장비하고 사람의 말을 한다. 수수께끼가 많은 정통 기사

게임챔프 창간 2주년을 축하합니다.

각종 지류판매·특수지개발전문업체

韓國紙業株式會社

서울特別市 中區 五壯洞 101-6 니팅프라자빌딩 502호

電話 **272-1577 8** FAX. **278-7999**

즐거운 챔프 가족

아－
좋은날씨!
화창－
게임챔프

이봐! 컷맨! 어딜가는거야
지난달에 결정적인 순간에 끝냈으니 빨리 다시 시작해야지.
나는 왜 여기 왔지?
켄터키 프라이드 팝콘
콱

죽고 싶어!
깜짝 놀랐잖아!

그런데, 지난번에 정부미 명인과 10번째프로포즈에서 열수 있듯이 똑같은 수법은 독자들을 우롱하는 처사가 아닐까?
공
제덕석이 갑자기 어려운 말을…

컷맨! 이렇게 빌테니 제발 한번만 더 기회를 주라. 응!
흠! 좋아 한번 그려 볼게…

와앗!
드디어 기회가 왔노라!!

이리하여 김종팔명인은 정부미명인을 얻게 되었다.
우리도 저런 때가 있었지. 임자ㅡ
그러믄요 있었지유
정부미 명인!
어머! 여기가 어디야?
누가자꾸 날 불러?
정부미

김종팔은 정부미명인을 아주 극진히 모셨다.
새로 나온 게임. 여기 대령이오!
드래곤 퀘스트 6
척
거기놓고 가서 음료수좀 사와요. 어서 움직여요
곰네주는 환타지6
세월은 소낙비 내리듯이 금방 지나 갔습니다.
10년후 김종팔은…
신종 교환
게임팩 팝니다
쳇! 모두다 옛날거잖아
새로나온 64비트게임 사와요 16비트는 이제 질렸어요.
여지없이 게임만 즐기차게 하는군. 하아
한 게임챔프는 10년후에도 잘나가고 있다.

우…우째된 일이야 그 평화롭던 연못이 왜……
오예
어이- 친구- 간만이야
댕
끄…끅
오빠!
까르르…
우왁
아니! 이게 어찌된 일입니까? 아름다운 미녀들까지 있고……
헤헬레
하하하- 다 자네 덕분이지.
잘못나온 여인네들이 머리가 무척 좋았어. 그래서 여곳을 관광단지로 개발한 거라네…
IQ 150
오-!
아니! 그런데 자네 그꼴이 뭔가? 거지마냥…
휴- 그게말이죠
짹!
퍽
예끼
예쁜 여자만 밝히더니. 꼴좋다. 쯧쯧
씨- 괜히 때리고 그려서.
제발 옛날로 좀 되돌려 주세요 신령님. 엉엉
음…
나 또 나왔다
게임챔프
나두
야호- 제가 왔습니다.
후닥
챔프
2주년
축
종팔씨! 종팔씨!
누가 날 부르나?
부시시
저 케익은 다 내꺼! 쩝…
이렇게 경사스런 날에는 소를 잡아야 하는데
역시 장돌이 제일 맛있어.
GAME CHAMP
김종팔! 파티도 늦냐? 개버릇 남 못준다더니 쯧…쯧..
괜찮아. 즐거운 날이잖아. 케익만 먹지 말라고 해.
야호! 신난다. 꿈이었구나. 꿈이었어-
종팔씨. 왜 안와요! 파티에 늦었잖아요! 어서 와요!
창간 2주년
챔 축 프
왁! 개미살려
이번 이야기 끝!

챔프초대석 한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 조합 **홍일래 이사장**

"세계 시장과 어깨를 겨눌 수 있는 게임 환경 조성이 목표"

최근들어 쾌속으로 질주하고 있는 게임산업은 현재 세계 시장 규모가 수십조원에 달하는 그야말로 '황금알을 낳는 거위'라고 해도 과언이 아닐 것이다. 그렇지만 아직 국내에서는 게임산업에 대해 부정적인 시각을 가지고 있는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 그로 인해 국내 게임 산업 대부분이 외국 게임에 의존하고 있으며, 더우기 순수 국내 게임 개발 업체들은 아직 영세성을 면치 못하고 있는 열악한 실정에 놓여 있다.

챔프는 창간 2주년을 맞아 이러한 게임산업 환경 개선을 위해 주도적인 역할을 하고 있는 한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 조합 홍일래 대표 이사를 만나 보았다.

한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 조합을 소개하자면…

한국 어뮤즈먼트 소프트웨어는 과기처(한국과학기술처) 산하 연구단체로서 현실적으로 열악한 환경에 놓여있는 국내 게임 개발 업계의 활성화를 위해 다각적인 방면으로 그 방안을 모색하고 있는 조합입니다. 또한 국내 게임에 대한 부정적인 인식을 타파하고 건전한 게임 문화 정착을 위해서도 힘쓰고 있는 단체입니다.

게임 산업에 관심을 가진 계기가 있다면…

게임 산업에 관심을 갖기 시작한 것은 70년대 나사(NASA)에서 게임의 역사가 비롯된 때부터입니다. 초기의 게임 산업은 한국이나 일본 모두 비슷한 여건에서 시작되었습니다. 그러나 일본은 그 당시부터 이 분야에 비상한 관심을 보이며 적극적으로 기술 도입에 앞장섰으나 국내에서는 정부나 국민이 게임분야를 산업으로 보지않고 터부시하였기 때문에 많은 부분에서 뒤쳐지게 된 원인이 되었고 이러듯 안타까운 현실에 대한 개인적인 아쉬움이 게임 산업을 추진하게 된 계기가 되었습니다.

'정부 프로젝트 공동개발' 건에 관해 한마디…

국내 게임 제작 업계가 열악한 조건하에 놓여 있다는 것은 모두 잘 알고 있는 사실로 국내 대기업들도 게임 개발에는 소극적인 자세이며 거의 유통에만 치중하고 있는 실정입니다. 따라서 개발업체의 근본적인 보호정책이 게임 시장의 살 길이라고 생각합니다. 그리하여 지난 8월 11일 상공부 과기처의 담당 사무관과 국내 게임제작사들을 초청하여 업체간에 협력체제를 이루어 개발사들이 공동으로 사용할 수 있는 노하우를 축적하는 것을 목표로 삼고 정부지원 계획에 발맞춰 하드웨어 제작 장비개발뿐만 아니라 세계시장과 견주어 뒤지지 않는 게임 소프트웨어 산업을 육성하고자 하는데 의의를 둔 간담회였습니다. 특히 IBM PC 게임 개발업체가 제작환경 뿐 아니라 유통에 있어서도 상당한 문제점을 갖고 있기 때문에 이러한 부분에 있어서의 문제점 해소를 위한 정부의 재정지원과 여신규제 완화, 게임 개발업체의 병역특례 혜택에 관한 추진 계획도 검토하였습니다.

현재 중점을 두고 추진 중인 사업과 앞으로의 방향은…

우선 게임산업에 관한 이미지 쇄신에 중점을 두고 있습니다. 게임산업 관련단체들, 잡지, 매체 등을 통한 대대적인 홍보와 함께 일본과 같이 어뮤즈먼트쇼 등 게임관련 행사를 자주 개최함으로써 이 분야에서 보여 줄 수 있는 기술 등을 일반인들에게 인식시켜 주어 게임산업을 무조건 비하시키고 있는 현실에서 게임산업이야 말로 고도의 기술들이 집약되어 있는 분야라는 것을 인식시키는데 주력하고 있습니다.

그래서 조합에서는 앞으로 정부차원의 세제 및 자금 지원을 촉구하는 한편 전문인력 양성을 위한 학원 설립과 게임산업에 걸림돌이 되고 있는 여신규제 완화 등을 위해 정책토론회도 계획하고 있습니다.

현재 한국게임산업 발전에 있어 선결 문제라고 생각하시는 것은…

게임 산업은 다른 산업에 비해 상당히 부가가치가 높은 분야입니다. 세계적으로도 21세기를 주도해 나갈 산업으로 각광받고 있음은 틀림없지만 국내에서는 이 분야에 관한 인식부족으로 인해 그 낙후성을 면치 못하고 있는게 사실이지요. 그의 가장 큰 이유가 이제까지 게임산업은 정책적인 뒷받침이 없었으며, 게임에 관한 그 부정적인 측면만을 우려하여 중복적인 규제에 묶여 있었다는 점입니다.

시대가 바뀌면 놀이문화도 바뀌기 마련입니다. 예전에 우리의 놀이문화가 재기차기나 팽이치기였다면 지금의 놀이문화는 누가 뭐라해도 게임이라는 것은 기정 사실이지요. 때문에 정부가 적극적인 자세로 게임산업에 관심을 가져주는 것이 가장 시급한 문제라고 생각합니다.

끝으로 게임챔프에 하시고 싶은 말씀이 있다면…

먼저 게임챔프의 창간 2주년을 축하드립니다. 단순히 게임을 즐기는 잡지가 아닌 시대에 걸맞는 놀이 문화 창달에 힘쓰는 게임챔프가 되어 주시기 바랍니다.

절대 평가지역 드디어 탄생!

드디어 독자 여러분과 제가 만날 수 있는 기회를 갖게 되었군요. 이 코너는 게임을 접하는 여러분의 자세를 새로운 시각에서 변화 시켜보기 위한 코너입니다. 쉽게 말하면 즐기는 것도 중요하지만 제작자들은 어떠한 자세를 갖고 만들었으며, 새롭게 선보이는 게임과 하드웨어에 관한 내용을 자세히 분석해 보기 위한 철학적(?)인 코너입니다.

제아무리 잘 나가는 게임, 하드웨어라 할지라도 날카로운 명인의 판단앞에서는 여지없이 신랄한 비판을 받아야 하는 절대지역, 그것이 바로 김종팔의 시스템 분석입니다.

혹시 알고 싶은 시스템이 있으시다면 게임챔프 김종팔 앞으로 엽서를 보내주세요.

김종팔의 시스템분석

허드슨의 이미지 캐릭터 「원인」 시리즈

닌텐도, 세가 두렵지 않다!

이번달은 첫 코너인 만큼 신선한 시스템에 관해 알아보기로 할까. 어느날, 용산 게임샵을 구경 중이었는데, 눈에 띈 게임팩이 하나 있었다. 그것은 바로 허드슨의 원인 시리즈인 슈퍼 원인이었다.

이것은 몇가지 숨겨진 의의를 갖고 있는데, 이 원인 시리즈는 닌텐도와 세가의 마스코트인 마리오와 소닉에 대항하기 위한 전략 PC엔진 기종의 캐릭터중 하나이다. 아는 분들은 다 아시겠지만, 원인(原人)이라는 것은 원초적 인간, 즉 원시인을 얘기하는 것.

현재까지 5개의 본인이 시리즈가 발매되었는데 제가 갖고 있는 것은 SFC용 슈퍼 XX원인이다. 몇년전에 국내업체인 해태에서 PC엔진 기종을 주력 판매하던 시기가 있었는데, 그때 등장한 주 캐릭터가 바로 전인 시리즈의 한명.

우선 게임의 구성은 2차원 평면 구조를 갖고 있고 게임의 주제는 단순한 권선징악의 형태이며, 주인공을 괴롭히는 못생긴 공룡을 물리치기 위해 스테이지를 헤매고 다니는 것이다. 이 게임 역시 마리오나 소닉과 같이 좌측에서 우측으로 단순한 미로를 통과하며 적을 물리치면 스테이지를 클리어할 수 있다는 것.

하지만, 이번에 분석하게 된 이유는 다름아닌 주인공의 변화무쌍한 면인데, 원래의 캐릭터에서 커지는 점(즉, 마리오처럼 버섯을 습득했을때와 같은 시스템)을 갖고 있는 것은 물론, 축소, 투명인간, 공룡, 타조, 발작, 미로 통과를 위한 액체 인간, 슈퍼 사이언(본인이 지은 말) 등의 시스템이 준비되어 있다.

먹는 것을 좋아하다 덫에 걸린 주인공

미래로 강제 전송된다

점프 시스템

수영 시스템

다채로운 액션 연출

게임에서 가장 재미를 느끼게 하는 것은 플레이어를 즐겁게 하기 위한 요소를 프로그램 상으로 얼마나 많이 연출시키느냐 하는 것인데, 이번에 소개한 게임에서는 그러한 장점을 많이 갖고 있다. 그렇다고 단점이 없는 것은 아니다.

우선 이 게임은 저학년용이라는 것을 말하고 싶다. 음악이나, 사운드 면에서는 상당히 평가를 받고 있는데, 나 역시 평가는 마찬가지 이다. 게임의 주제가 단순해서인지 모르지만, 머리를 써서 클리어하기 보다는 길을 따라 그대로 이동하면 된다는 것이 특징이기도 하다.

클리어를 위한 스테이지의 구성 역시 슈퍼마리오처럼 특별스테이지와 미니게임 등이 잘 구성되어 있는 것은 좋은 평가가 될 수 있지만, 고등학생이 몰입해 게임을 한다면 저학년의 동생 역시 몰입할 수 있을 정도로 단순하게 구성되어 있으므로, RPG나 고난이도의 액션 어드벤처를 좋아하는 독자가 평가하기에 5점 밑으로 나올 것이 분명하다.

슈퍼 사이언 원시인

변신 시스템

이상으로 시스템 분석을 마칩니다. 아울러 독자들이 궁금해 하는 하드웨어 또는 게임 소프트웨어 등이 있다면 언제나 아래 주소로 엽서를 보내기 바랍니다. 또한 자신의 의견을 써주시면 소개시켜 줄 예정입니다. 마지막으로 보내주신 분 중 채택된 분에게는 김종팔이 선사하는 게임팩과 쓸모없는(?) 사인을 증정할 예정입니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산 빌딩 3층
게임챔프 「김종팔의 시스템 분석」

뉴소프트

젤다 2

—링크의 모험—

패밀리	국내 발매일	발매중	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	닌텐도	용량	4메가	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	25,000원	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

패밀리 인기 시리즈 젤다의 전설 2탄! 몇달전에 소프트는 나왔지만 그 열기에 못이겨 다시한번 챔프에서 소개한다. 챔프가 다시한번 소개하는 기회를 놓치지 말고 재미있게 플레이해보시길…

링크의 모험이야기

격렬한 싸움 끝에 돌아온 링크는 게논을 물리치고 트라이포스를 가지고 돌아와 젤다공주를 구출한다. 그리고 여러 계절이 흘렀다… 그러나 아직 하이랄은 황폐해져 있었고, 그것은 비열한 게논이 남겨둔 권력의 잔재였다. 게다가 게논의 몰락 후에도 여전히 남아 있는 부하들 또한 많았다.

아직 완전한 평화가 없는 하이랄 마을에서 링크는 어느날 그의 손등에 이상한 마크가 생겨난다. 이 장면을 목격한 성의 유모는 링크를 오래전 사악한 마법사에 의해 영원한 잠에 빠져버린 젤다 공주가 있는 북쪽성으로 데리고 가서는 모든 비밀과 앞으로 해야할 일들을 알려주게 된다. 링크는 받은 6개의 수정과 두루마기를 하나 가지고 용기의 트라이포스를 찾아서 길을 떠나게 되는데…

링크의 모험이 시작되었다

광대한 하이랄의 세계는 모험 그 자체

마음에 드는 지형으로 구성되어 있다

세이브 가능. 단 리셋을 하면 지워지므로 조심하자

주인공 링크는 마법칼과 방패를 들고 마법을 풀기 위해 길을 떠났다. 하이랄의 세계안에 있는 6개의 궁전은 트라이포스를 찾아내기 위해서 거쳐가야 할 관문이다. 게논의 부하들과 싸우면서 경험을 얻고 마을을 돌아 다니면서 정보를 얻어야 한다. 그리고 최종적으로 죽음의 계곡에 있는 용기의 트라이포스를 얻어야 한다는 사실. 이것이 링크의 임무이다.

링크 앞에 나타난 모험

링크는 젤다 공주가 잠들어 있는 북쪽성에서 밖으로 나오게 된다. 우선은 마을 사람들에게 정보를 얻어서 북동쪽의 동굴로 가야한다. 부지런히 경험치를 올려야 한다.

처음으로 마법이란 것을 배워보자

앞으로 얻어야할 아이템은 많다

모루지 연못을 지나가려면…

북동쪽에 있는 루토시 마을 부근에서 약간 아래로 다리를 건너 마을에서 정보를 얻어야 한다.

테이블을 조사하니 뭔가가 나타났다

풀숲 배경이라 생각했지만 아이템이 있다

보통 배경에서 숨겨진 것들이…

싸움의 기본은 칼찌르기와 상하단 막기를 잘 구사해야 하며 항상 길이라고 생각되는 곳을 의심하면서 모험을 시작하도록 하자

역시 놀라운 생각들이 많다

어쩐지 가운데로 들어가 보고싶다

뉴소프트

헤라클레스의 영광 IV

슈퍼컴보이					
현지 발매일	94/10/21	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	데이타 이스트	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	9,900엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

그리스신화를 주제로한 신화RPG !!

게임을 시작하면 주인공은 개의 모습을 하고 있다. 그리고 자신이 왜 개인지, 과연 자신이 누구인지도 알지못한 채…그러던 어느날 여신 '모이라이' 세 자매중 한명이 나타나 그녀의 도움으로 과거의 기억을 찾게 되는데…

4탄의 명물! 트렌스퍼 시스템 !!

트렌스퍼 시스템은 전투중의 적에게도 사용 가능!!

전체적인 스토리와는 큰 관계가 없지만 여러가지 서브 이벤트를 할 수 있게 되고 주인공의 성장에도 도움이 되는 것이 바로 트렌스퍼 시스템이다. 이 게임의 주인공은 자신의 몸을 가지고 있지 않으므로 자신과 몸의 파장이 맞는 사람의 몸을 빌려서 게임을 진행시킨다. 놀라운 것은 그 종류가 100개 이상이라는 것! 그 많은 몸들 하나하나에 레벨이 있으니!!

그것만이 아니다! 4탄의 신선한 시스템들!!

시점을 자유자재로!

소리가 나오는 것도, 한글이 나오는 것도 아니지만 재미있는 시스템이다

이 게임의 특징은 트렌스퍼 시스템만이 아니다! 자신이 화면의 시점을 어느 정도 바꿔서 볼 수 있는 '시점변화 시스템'! 그리고 첨가 모드엔 전투시의 함성을 자유자재로 만들어 낼 수 있는 '비명 에디트'!! 이거 정말 장난이 아니다!

그 화려한 그래픽의 변화들!

각 지역마다 문화의 차이가 큰 시대라 지역마다 배경도 틀리다. 이것을 보면 제작팀이 얼마나 신경을 썼는지 알 수 있다! 메탈멕스2를 재미있게 해본 사람이라면 꼭 해보아야할 게임이다!

그리스 | 페르시아 | 마케도니아

헤라클레스의 신화를 만드는 캐릭터들

주인공
아틀란티스의 학생이자 병사. 말이 없는 차분한 성격으로 뛰어난 검술 실력을 지니고 있다. 프라톤, 에피파와 항상 셋이서 행동을 같이한다

프라톤
주인공의 공부벌레 친구. 성격이 밝은 행동파지만 마음속으로는 에피파를 좋아하고 있는 순정파이다.

에피파
상냥하고 아름다운 소녀로 마을 사람에게 인기가 높다. 그리스군이 쳐 들어와서 주인공과 헤어지게 되는데…

헤라클레스
아틀란티스를 침공한 그리스군의 일원이었지만 그 전쟁에 회의를 느끼고 잡혀 있던 주인공들을 풀어준다. 어느 장소에서 또다시 주인공들과 만나 함께 여행을 떠난다

New Soft
신작라인

미스터 너츠 (SFC)

＊ 소프엘/액션/8, 800엔/10월 7일

악한 눈사람, 예티를 무찌르고 평화를 찾기 위해 귀여운 다람쥐 미스터 너츠는 모험을 떠난다. 이 게임의 스테이지는 모두 6개이지만 각 스테이지마다 숨겨진 보너스 스테이지가 있고 1UP시켜주는 도토리와 코인 등 다양한 아이템이 플레이어를 기다리고 있다. 아름다운 비주얼이 펼쳐지는 소프엘사의 슈퍼 액션 게임이다.

스테이지1 우디랜드

많은 적이 숨어 있는 숲에서 보스 캐릭터와 멋진 한판을 펼친다

스테이지2 어드벤처 파크

나무와 나무 사이를 로프를 이용해 이동한다

스테이지3 리빙 룸

수중을 헤엄치거나 스폰지를 타고 거대한 옥토퍼스를 무찔러라

스테이지4 볼캐노

화산을 빠져나와 무너져가는 바위로 점프하여 구름위로!

스테이지5 민 스트리트

카니발이 열리는 화려한 화면. 대량으로 출현하는 적 캐릭터를 쓰러뜨린다

스테이지6 아이스 스트림

눈과 얼음의 극한의 세계. 적을 쓰러뜨리면 평화를 되찾을 수 있다

크레이지 체이스(SFC)

＊ 켐코/액션/8, 800엔/10월21일

납치된 왕녀를 구하기 위해 주인공 키드 크라운이 대모험을 떠나는 새로운 타입의 액션 게임. 폭탄이 폭발하면 왕녀가 있는 장소로 이어지는 통로로 진행할 수 없기 때문에 폭탄을 날려버리기 위해 맵위를 쉬지 않고 뛰어다닌다.

키드 크라운의 액션 대공개

데미지를 입으면 어느 방향으로든 십자버튼을 연타하면 기력을 회복할 수 있다

힘차게 뛰어라 콘트롤러 조작으로 스피드를 높여 힘차게 달려 나간다

타이밍을 잘 맞춰 점프하는 기본적인 기술

쫓아오는 적 캐릭터 죠와 도망치는 우리의 키드 크라운

타이니 툰대모험 (SFC)

＊ 코나미/액션/9, 000엔/9월 30일

우승 상금 100만 달러를 손에 넣기 위해 타이니툰의 친구들이 대운동회에 참가했다. 어떤 코스를 선택하든지 상금은 100만 달러. 과연 100만 달러는 누구에게 돌아갈 것인지? 이 운동회의 경기종목은 쉬운 코스 6종목, 중간 코스 8종목, 어려운 코스 10종목으로 모두 12종목의 경기를 치룬다.

슈퍼 동키콩

슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/11/26	장르	액션	화면외국어 수 준	영 어 하
	제작사	닌텐도	용량	32M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	65달러	기타		게 임 난이도	ABⒸ DEF

그래픽의 한계에 도전하는 닌텐도의 야심작 [슈퍼 동키콩]이 불쑥 그 흉칙한 모습을드러낸다! 손에 잡힐 듯한 입체감이 화면 가득히 넘쳐 흐르는데… 동키콩은 과연 어떤 대난동을 보여줄 것인지 자못 궁금하다.

이곳이 바로 결전의 장소이다

자연의 법칙상, 나는 무식할 수밖에 없다구!!

닌텐도의 슈퍼 스타, 마리오를 은퇴시키겠다고 큰소리치는 덩치가 출현했다! 패밀리 기종이 한참 판칠 때 초라하게 데뷔했던 동키콩이 최첨단 기술의 힘을 빌어 슈퍼컴보이계로 이주한 것이다.

입체감 넘치는 화면 속에서 동키콩은 디디콩과 사이좋게 힘을 합쳐 싸워 나간다. 적은 그들로부터 바나나를 빼앗아간 도마뱀 크레물린이다. 이놈! 감히 내 바나나를 훔쳐가다니… 용서할 수 없다!

보스 캐릭터 등장. 두 오랑우탄의 장점을 살리는 것이 포인트이다

빨리 도망가지 않으면…

어시스트 캐릭터도 출현, 장거리 이동이나 벽을 부숴 길을 만들 때 큰 도움을 준다

바라보는 사람조차 추워지는 눈덮인 산 스테이지

단순 무식한 힘 하나만을 믿고
데굴데굴 구르며 적과 부딪친다.
조무라기 적들은 모른 척하고 살포시
짤아뭉개는 능청꾸러기이다.

처음 그 모습을 드러낸 동키콩의 친구들. 도대체 잘난 점이 하나도 없지만 점프력만은 발군하다. 동키콩과는 달리, 옆으로 굴러 공격한다.

야생의 파워로 밀어 부쳐!

서징오라

수퍼알라딘보이	현지 발매일	미 정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	세 가	용량	16M	대 상 연 령	중고생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타		게 임 난이도	ABⓒ DEF

작년 봄, 제작 돌입 발표가 선언된 이후 거의 정보가 입수되지 않던 [서징 오라]의 신비를 한꺼번에 공개한다 ! 그것도 등장하는 캐릭터도 함께 말이다. 그 얼마나 기다렸던 게임이였던가 !

검과 마법의 환타스틱 롤플레잉

동서양이 교차하는 세계를 무대로 한 환타스틱 롤플레잉 [서징오라]. 죽을 줄로만 알았던 어둠의 마법사 루피드가 부활하고, 세계는 순식간에 파멸의 위기에 몰리고 만다. 파스팔더 왕국의 왕자 무우는 세계를 파멸로부터 구해야 하는 운명을 지고 길을 떠나는데…

미지의 세계로…

해… 해적선이다 !

해적 두목과 만난 주인공. 이제부터가 전투가 시작되는 것인가…

빛이여, 나에게 힘을…

형을 찾아 각지를 떠도는 처량한 검객

정체불명의 여검객. 어딘지 모르게 고귀함이 배어나는 듯하다

이놈이 바로, 악의 근원이다

현장감 넘치는 전투 실현

적이 무우를 향해 기의 속성을 지닌 술법을 사용한 순간, 공격계 술법의 애니메이션이 화려하게 재현된다

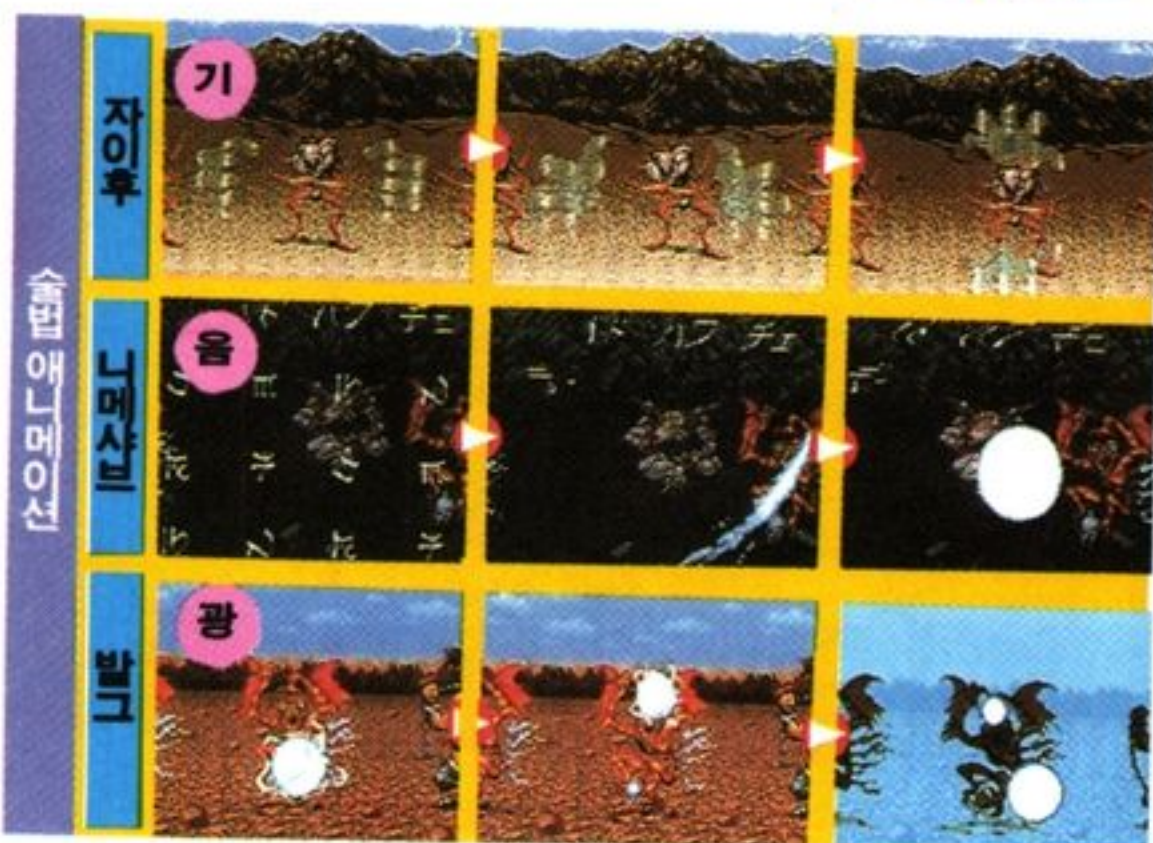
단단한 속성을 지닌 술법 [산그바란]. 바위 덩어리들이 적을 덮친다

고난을 함께 헤쳐나갈 캐릭터들

무우를 구출한 장본인. 얼핏 보면 토끼와 비슷하지만 손이 6개 달린 것으로 보아 뭔가…

무우

파스팔더 왕국의 왕자. 현재 술법사 훈련에 열심이다

역경을 딛고 앞으로 앞으로

COMINGSOON
퍼즐보블

슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/1월 예정	장르	액션 퍼즐	화면외국어 수 준	영 어 하
	제작사	타이토	용량		대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타		게 임 난이도	AB© DEF

"음… 인자 뿌요뿌요의 몰락은 불을 보듯 뻔한 것이구먼~" 그려, 이제부턴 우리 둘이 퍼즐계를 천하통일하는겨! 암만, 그렇구말구!"

바블은 발사 장치를 사용해서 밑에서부터 하나씩 쏘아올리는데, 각도에 따라 벽의 반동을 이용하여 맞힐 수도 있다.

또한, 대전 플레이도 가능하다. 한번에 많은 바블을 제거하면 상대방 필드 밑바닥에서 바블이 기어올라 방해한다.

양쪽 벽을 이용하는 것이 공략 포인트이다

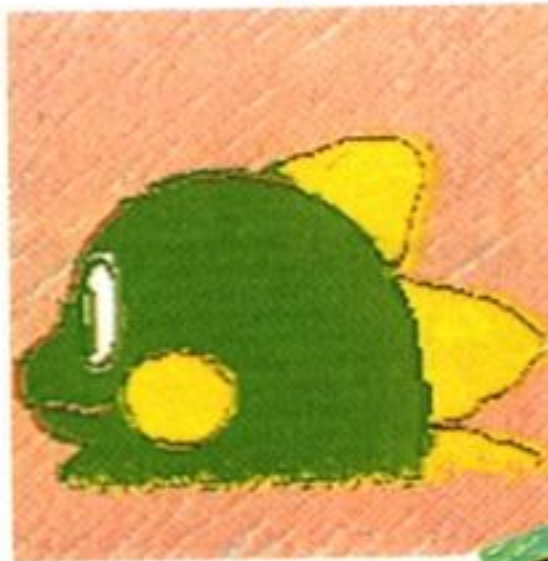
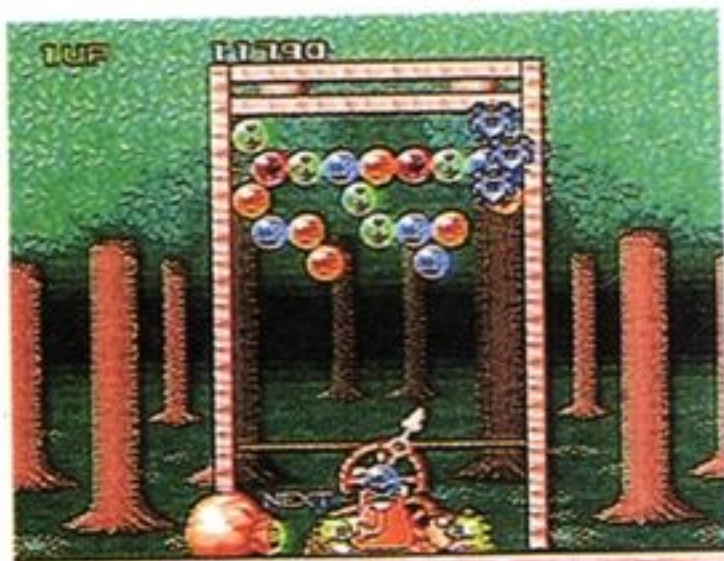
같은 색을 3개 이상 겹치면 바블이 사라진다

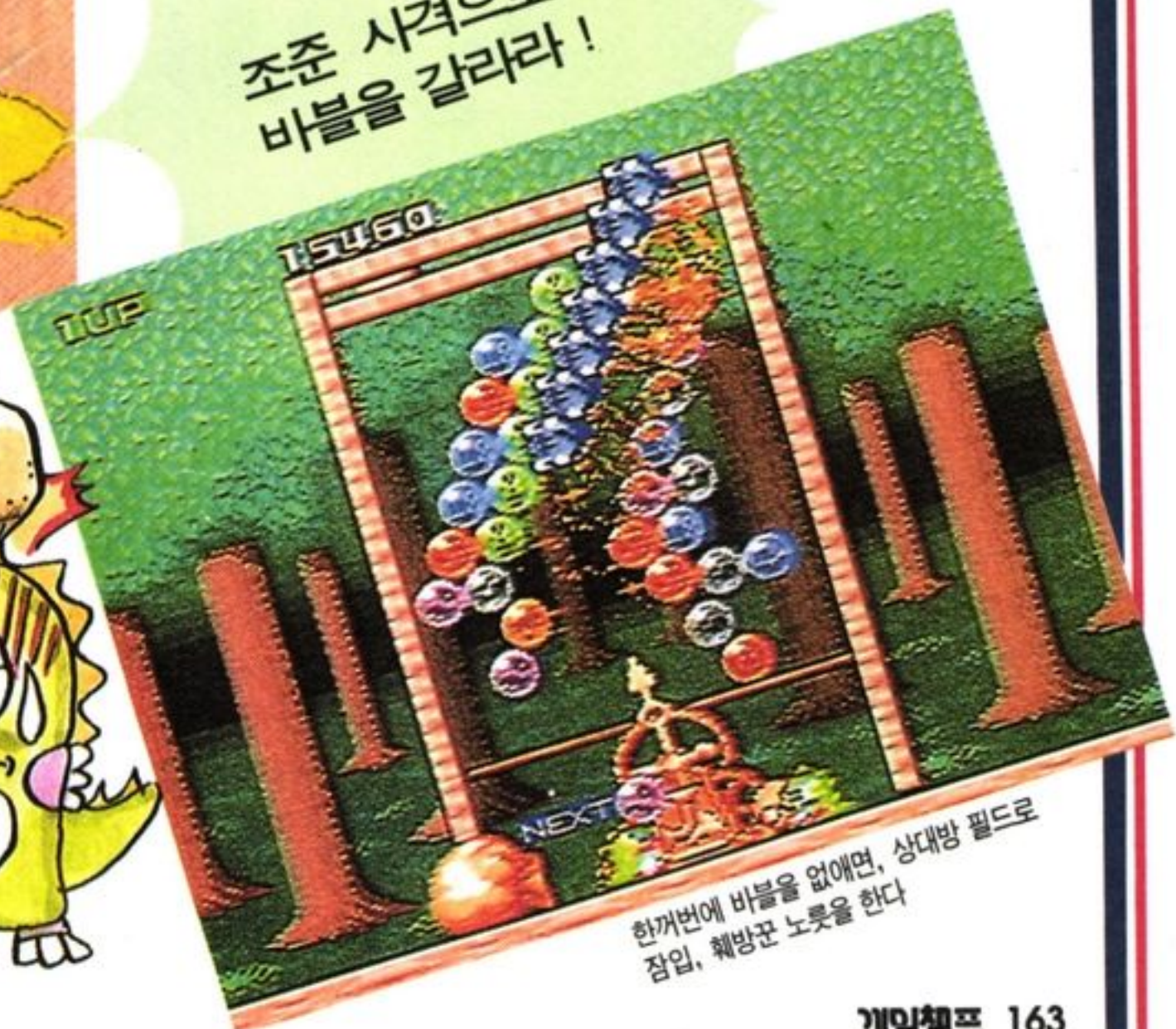
보고싶은 캐릭터들이 퍼즐로 부활 예고!

타이토의 인기 캐릭터 바블롱과 보블롱이 퍼즐 게임에 등장한다. 필드 내에 있는 바블, 즉 동그란 구슬같은 색깔을 3개 이상 겹치면 사라져 버린다. 모두 없애면 스테이지 클리어인데, 스테이지가 무려 100개, 배… 배… 백개라고 한다.
세상에나~

참, 아케이드용 바블보블도 스테이지가 100개까지였나!?

바블롱

보블롱

가정용 게임기에는 이미 87년에 데뷔한 바 있는 베테랑 연기자이다

화면 하단에 보이는 발사장치를 이용하여 바블을 제거한다

조준 사격으로 바블을 갈라라!

한꺼번에 바블을 없애면, 상대방 필드로 잠입, 훼방꾼 노릇을 한다

SPECIAL COMMINGSOON

신작라인

리틀 마스터
—무지개색 마석—

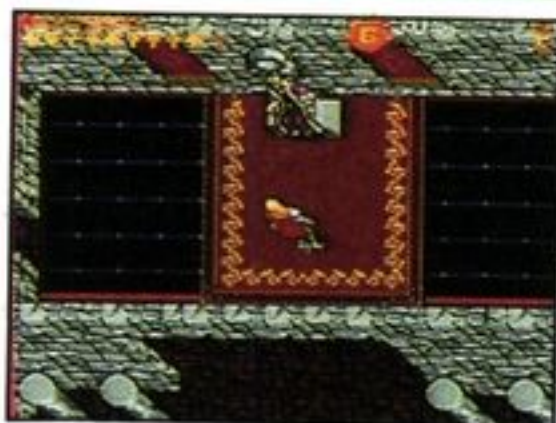
덕간서점 인터미디어/시뮬형 롤플레잉/가격 미정/94년 12월예정

1992년 게임보이 인기차트 1위를 장기집권한 바 있는 리틀 마스터 —무지개색 마석—의 슈퍼컴보이용 버전은 롤플레잉 형태의 시뮬레이션 게임이다.

누구라도 간단히 조작할 수 있는 장점이 있으며, 총 35면 이상의 방대한 맵이 지원된다.

그랜히스토리아
— 유사세계기 —

반프레스토/롤플레잉/가격 미정/95년초 예정

그대는 신비의 역사책 [세계기] 를 통해 조국이 20년 후에 멸망한다는 것을 알고 말았다! 하지만 평화롭게 살고 있는 사람들은 그대의 말에 귀를 귀울이지 않는다. 미래를 아는 자, 오직 그대만의 고독한 싸움이 시작되는데…

울티마 Ⅶ

오리진/롤플레잉/9,800엔/94년 11월 중순

컴퓨터용 롤플레잉의 명작 [울티마 시리즈] 7편 —블랙 게이트—가 슈퍼컴보이로 이식된다. 타의 추종을 불허하는 거대한 스케일과 세계관, 환타지 세계를 초월한 참신한 스토리가 돋보이는 작품이다.

타임 캅

빅터 엔터테인먼트/액션/9,800엔/95년 1월예정

시간 여행을 테마로 한 SF 액션 영화를 게임화. 미래의 형사 장 클로드 반담이 역사 개조를 꾀하는 범죄자들을 추적하며 시공을 여행한다. 총싸움과 주먹싸움 등 주인공의 다채로운 움직임이 볼거리이다.

기동무투전 G건담

반다이/액션/9,800엔/95년 1월발매

일본 TV에서 인기리에 방영중이던 [기동무투전 G건담]이 슈퍼컴보이용 액션 게임으로 변신한다.

게임모드는 건담 화이터로 싸워 나가면서 애니메이션을 통한 스토리를 즐기는 스토리 모드와, 건담 VS 건담의 2인 대전 모드 2종류이다. 그리고 이 게임을 위해 특별히 디자인한 오리지널 전투형 건담이 등장한다.

알버트 오디세이 외전
—날개의 기억—

선소프트/롤플레잉/9,980엔/94년 12월예정

귀하게 자란 주인공과 알버트의 피를 이어받은 용자가 활약하는 롤플레잉. 신관과 용인 등이 동료 캐릭터로 등장하며, 신성마법, 드래곤 브레스 등의 기술을 사용할 수 있다.

게임은 메인 시나리오와 클리어와는 관계없는 서브 시나리오로 구성되어 있어 속도형 게이머와 즐기기형 게이머 모두에게 권할 만하다.

볼텍스

팩 인 비디오/시뮬레이션/9,800엔/94년 12월 9일

슈퍼 FX 칩을 이용한 3D 전투 시뮬레이션 게임. 플레이어는 볼텍스의 파일럿이 되어 4가지 변형체와 용도와 위력이 각기 다른 무기를 사용하여, 물의 혹성과 사막의 혹성 등 총 7스테이지를 클리어해야 한다.

슈퍼 테트리스3

BPS/퍼즐/가격 미정/94년 12월발매

불후의 명작 테트리스의 슈퍼컴보이용 버전. 테트리스의 원조격인 러시아 스타일을 비롯하여 [마지카리스], [슈퍼 크리스], [패밀리 테트리스] 등의 3가지 모드가 지원된다.

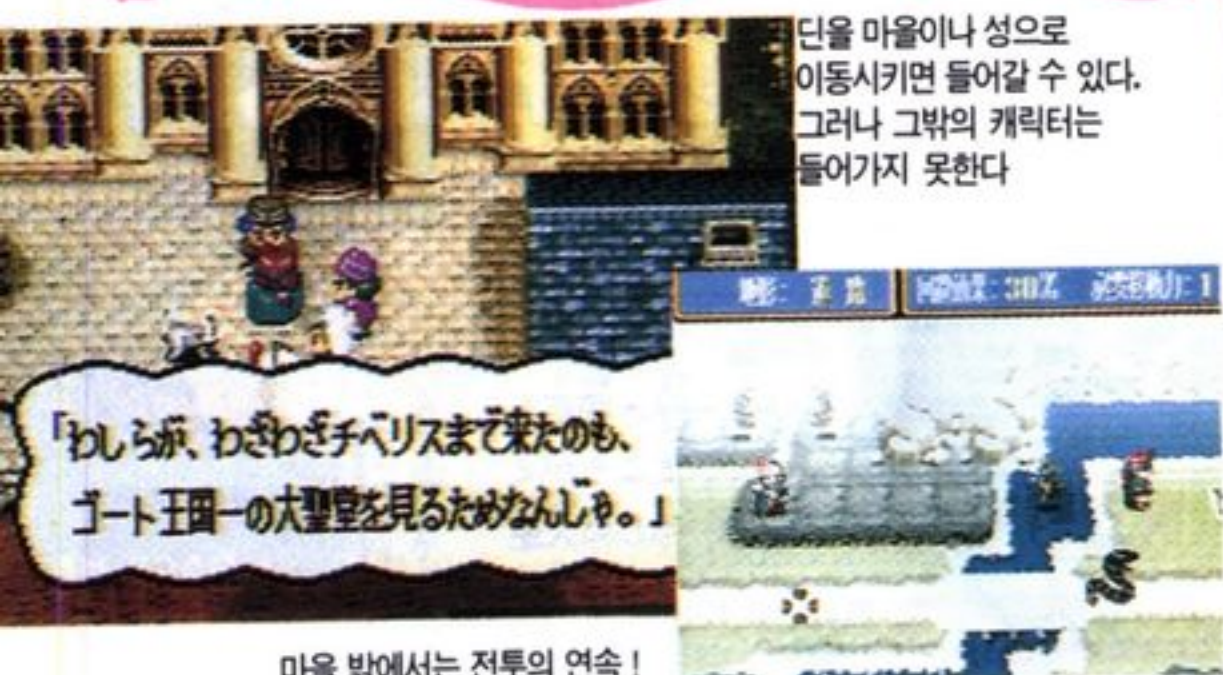
알버트 오디세이 2

-사신의 태동-

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	시뮬레이션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	선소프트	용량	미정	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A®C DEF

슈퍼컴보이용 '오거 배틀'시리즈와 함께 시뮬레이션 RPG의 쌍벽을 이뤘던 '알버트 오디세이'의 후속편이 드디어 등장한다. 한 때는 외전이 나온다고 발표되었지만,2탄은 그 외전의 바로 한두달 후에 등장한다. 물론 개발 상황에 따라서 발매일이 연기될 수도 있지만… 어쨌든 또다시 알버트가 돌아오는 것은 확실하다!

새롭게 변신하여 등장

딘을 마을이나 성으로 이동시키면 들어갈 수 있다. 그러나 그밖의 캐릭터는 들어가지 못한다

마을 밖에서는 전투의 연속!

장기간 그 인기를 유지해 온 선소프트의 걸작 '알버트 오디세이!' 그 치밀한 시스템과 그래픽, 화려한 사운드와 스토리는 우리에게 많은 감동을 안겨주었다. 2탄에서는 알버트의 활약부터 10년후 세계로의 모험이 시작된다. 이번 편의 주인공은 '딘'이라는 캐릭터인데 그는 전작의 싸움에서 고트 왕국을 배반한 라이아모스 백작의 아들이다.

주요 등장인물 소개

딘

18세의 전사. 아버지가 왕국을 배신한 충격으로 어머니는 세상을 떠난다. 딘은 기사단장인 와이즈맨을 존경하고 있지만 정식 기사는 아니다.

와이즈맨

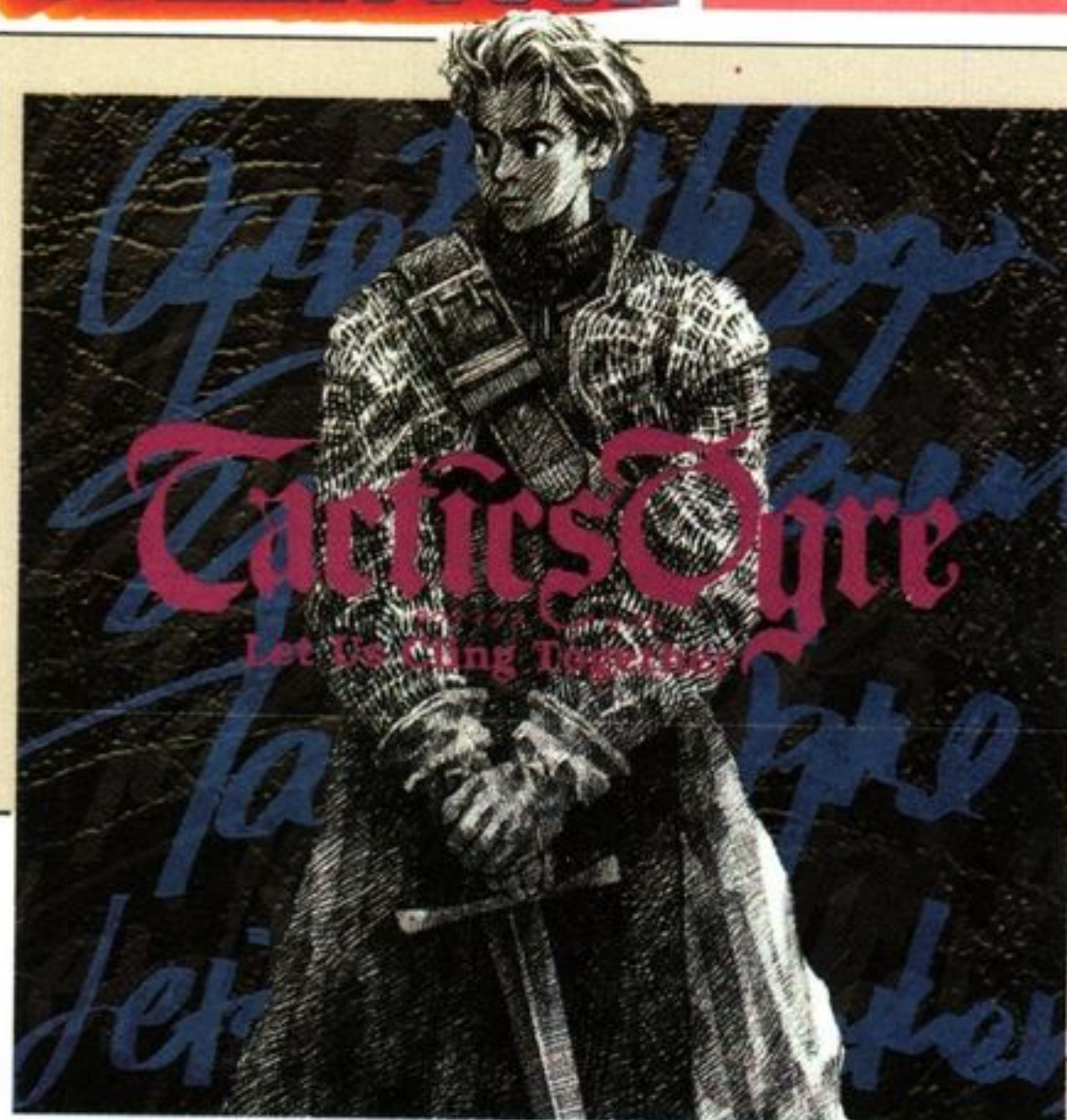
32세의 기사. 고트기사단의 기사단장이다. 정의감에 불타는 검술의 영웅이다. 영웅인 스레이 장군을 아주 존경하며 그의 명령을 받들어 딘과 함께 여행을 떠나게 된다.

모르스

치베리스 사원에 있는 사제를 따라 수행여행을 하고 있는 17세 승려. 영원한 잠에 빠진 마술사 소피아를 간호하고 있다. 또 르크레난 왕국과 어떤 비밀스런 관계가 있다는데…

프롤로그

고트 왕국의 상공을 달리는 수많은 그림자들… 그것은 용기병이 조종하는 비룡의 모습이었다. 아무래도 선두의 용을 다른 용들이 잡으려는 것같다.

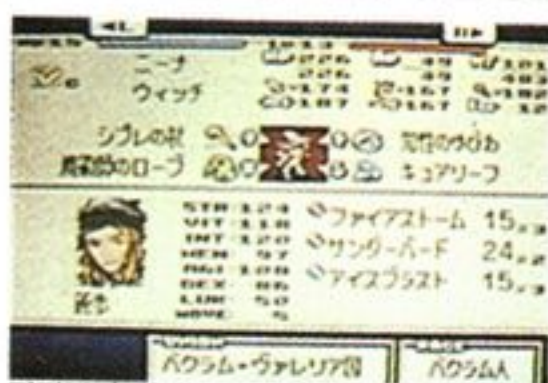
그러다 추격자의 날카로운 마법이 선두용을 습격한다! 그 순간 3명의 인간을 태운 용이 고트의 도시로 추락하게 된다. 고트 왕국의 수도, 그곳에서는 2명의 남자가 검을 들고 실전을 쌓고 있었다. 한명은 전사풍의 남자, 또 한명은 기사풍의 남자인데 연습 도중 피로로 지친 전사풍의 남자가 상공에서 일어나는 이 광경을 본다. 한 마리의 비룡이 추락하는 모습을…

택틱스 오거

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	시뮬레이션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	퀘스트	용량	미정	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미 정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

수많은 사람들이 고개를 만리장성보다도 길게 빼고 발매일을 기다리고 있는 택틱스 오거. 그 최신 정보를 공개한다. 너무나도 다채롭고 감동적인 롤플레잉의 세계가 펼쳐지는 것을 눈으로 목격하자.

최신화면과 정보로 환희와 경악을!!

시뮬레이션 RPG사상 최대 걸작의 탄생을 예견하며 발매전부터 기대하고 있는 퀘스트의 신작 「택틱스 오거」. 전작 「오거 배틀」 이후 발매된다는 소식만 들렸지 이렇다할 만한 정보가 없어 유저들을 궁금하게 만들었다.

그렇지만 이번에 챔프에서 긴급입수한 화면사진과 정보에 의하면 우리들의 기대를 초월하는 작품이 완성되고 있는 것은 분명한 듯하다.

전작보다 훨씬 증가한 패러미터

이번에는 그 새로운 화면을 중심으로 「택틱스 오거」를 확실한 시뮬레이션 RPG 게임으로서 자리매김해 준 주목할 만한 시스템들과 하드웨어의 한계를 초월한 배틀신을 공개한다.

게임을 지배하는 NATS 시스템이란?

시뮬레이션을 즐길 때에 아무래도 문제가 되는 것이 바로 유니트의 이동과 공격 시스템이다. 「택틱스 오거」에서는 기존의 시스템의 장점을 합친NATS(Non-Alternative Turn System)를 채용하여, 이 불만을 해결하고 있다.

하늘을 나는 경장비 유니트

붉은 부분이 이동 가능한 범위이다

정령들에 대해서

각 유니트는 다음과 같이 네 정령사이의 어딘가에 속하게 된다. 그리고 그 정령의 차이는 그대로 공격 방법과 마법의 위력에 영향을 주게 된다. 이 상대표를 머리에 입력해 놓고 플레이하면 승률을 높일 수 있다.

자군의 일람표. 정령이 표시되어 있는 것을 알 수 있다

화면내에서 확장되는 장엄한 배틀신

최대의 체크 포인트인 전투신도 확실하다. 고저의 차이가 존재하는 워프상에서 적들을 혼란시키는 열전이 화면상에서 전개된다.

궁수는 활을 던지고 전사는 적을 단번에 없앤다. 전작에서는 교체된 화면에서 표시된 싸움의 양상이 본작품에서는 이동 화면상에 나타난다.

내리치는 검의 섬광이 빛난다!

괴상한 해골이 적 주변을 맴돌아 활력을 뺏는다!

정확하게 활이 적에게 향한다!

라이온 킹 심바의 이야기

'미녀와 야수', '알라딘'에 이어 여름에 상영된 월트 디즈니의 애니메이션, '라이온 킹'의 게임화! 24메가 대용량에 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이 동시 발매!

먼저 소개하는 슈퍼컴보이용은 얼마 전에 발매된 '정글북'의 리얼한 동작 이상으로 부드러운 애니메이션을 보여준다. 기본적인 점프나 대쉬 외에 다양한 애니메이션이 기다리고 있다. 액션 게임에 24메가를 투자했으니 상당한 게임이 될 것이다.

슈퍼컴보이 라이온 킹

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/12/9	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	버진소프트	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	50달러	기타		게임 난이도	ABC D(E)F

다채로운 액션이 기다린다

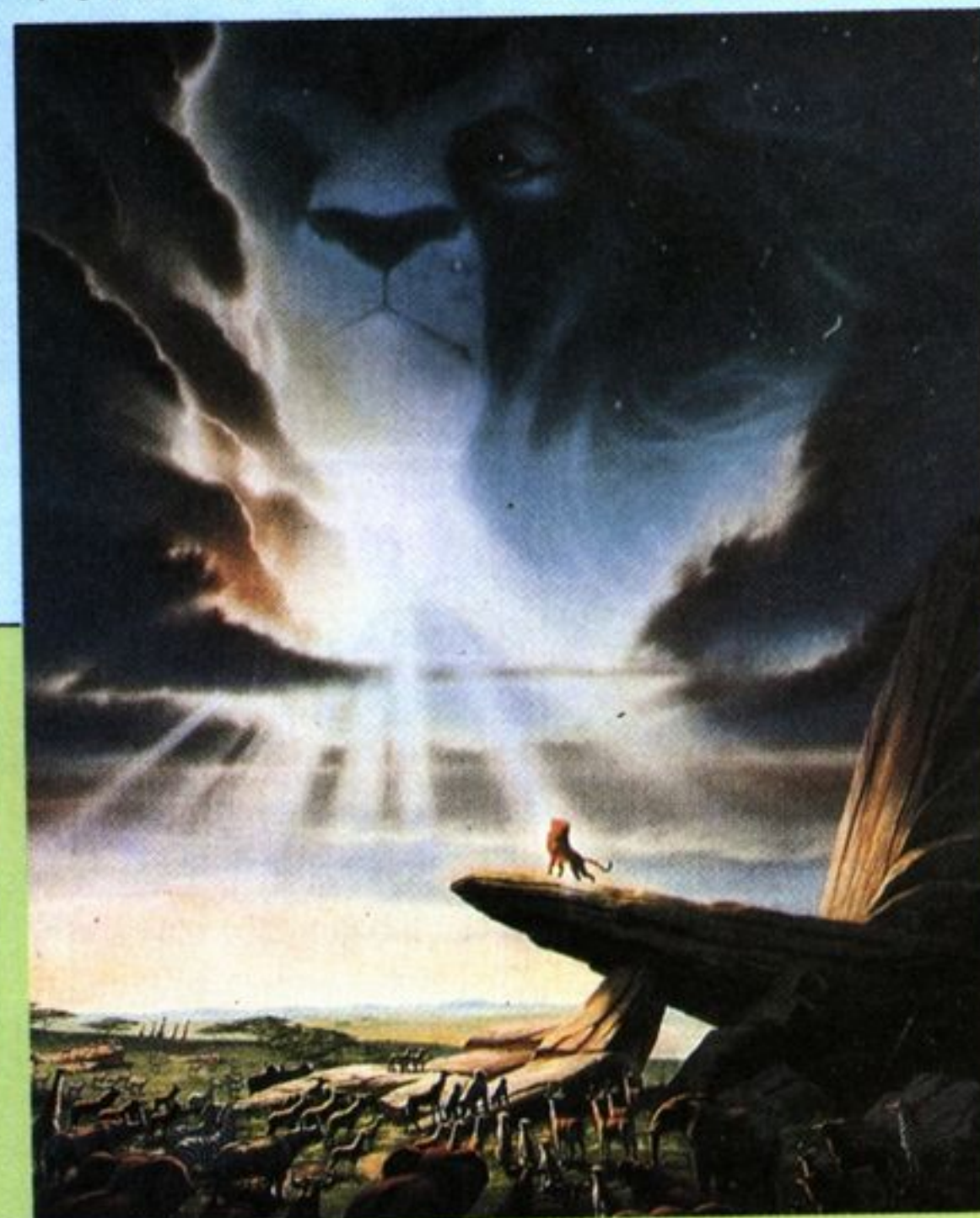
라이온 킹에는 보통의 액션 모드 외에도 스토리의 진행에 따라 3D 스테이지, 보스 대결, 보너스 스테이지 등 여러가지 게임 모드가 등장한다.

스테이지의 구성은 10 스테이지+!

슈퍼컴보이용과 수퍼 알라딘보이용은 같은 구성의 게임이다. 때문에 수퍼 알라딘보이용의 소개에서는 스테이지 별로 소개한다.

스테이지 1 프라이드랜드

처음의 스테이지는 하이에나와의 결투가 기다리고 있다. 도중에 있는 적들을 쓰러뜨려 가면서 게임의 흐름을 익힌다.

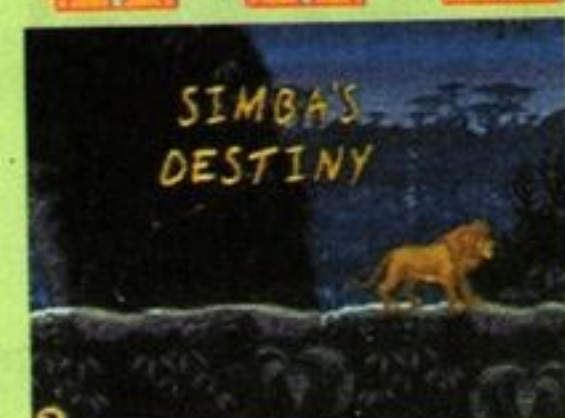
스테이지 2 코끼리무덤

수퍼 알라딘보이 라이온 킹

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	94/12/9	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	버진소프트	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	45달러	기타		게임 난이도	ABC D(E)F

무파사의 동생인 스카에게 속아 위험지대인 코끼리의 무덤을 모험하게 된다. 그 곳에 기다리고 있는 것은 하이에나와 수많은 함정들 뿐…

스테이지 3 깜짝 스테이지

스카와 하이에나의 계략에 속아 누(야생의 소)들의 폭주에 휘말리는 심바! 이 스테이지는 3D 스테이지이며 입체감이 매우 뛰어난 스테이지이다!

이후의 전개…

성장한 심바

스테이지4까지 클리어하면 스테이지5부터는 성장한 심바로 플레이하게 된다. 과연 심바는 정글의 평화를 다시 찾을 수 있을까?

COMMING SOON

신작라인

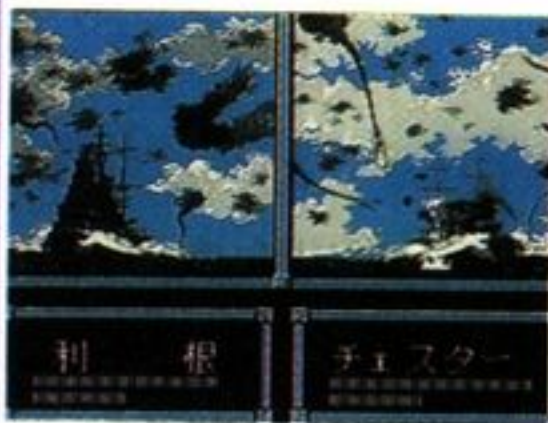
아랑전설 스페셜 CD(MD CD)

빅터 엔터테인먼트/대전 액션/가격 미정/발매일 미정

메가 CD용 「아랑전설 스페셜」의 등장 캐릭터는 전부 15인이 들어간 버전. 음악과 음성 등은 아직 작업이 완료된 상태는 아니며 전 캐릭터의 조작이 가능하고 대전도 물론 OK. 또한 캐릭터의 동작과 조작성은 실로 네오지오용과 흡사하다는 정보. 또한 분할 라인 이동시의 확대 축소 처리에 관해서는 사이즈는 변함이 없고 서있는 위치를 바꾸는 처리를 할 것같다고 한다.

감벽의 함대 (SFC)

엔젤/시뮬레이션/10,900엔/95년 1월 예정

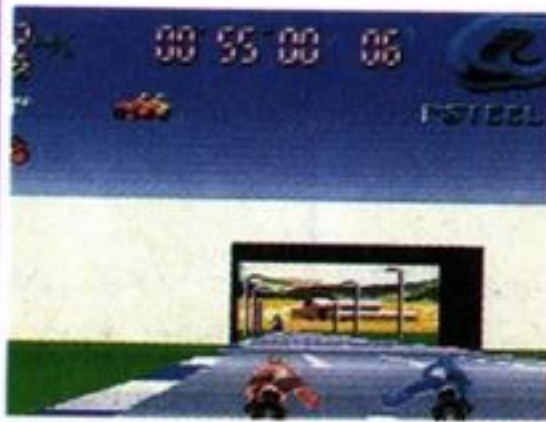
인기 소설인「감벽의 함대」가 게임화되었다. 스토리는 타임 트립으로 전쟁 개시 전 세계에 출현했던 연합함대 사령관 야마모토 조로쿠가 실패로 끝낸 제 2차 대전을 다시 치른다는 내용. 플레이어는 연합함대를 지휘하여 역사를 새롭고 밝게 완성해 간다.

마이클·안드레디 인디카 첼린지 (SFC)

BPS/레이싱/9,800엔/95년 1월

최고 시속이 300킬로나 된다는 인디카 레이스. 그 흥분을 재현한 레이스 게임이 등장한다. 사상 최고의 챔피온으로 일컬어지는 마이클 안드래디의 어드바이스를 받아 인디카 레이스에서 펼쳐지는 전 16레이스를 완전 재현하였다.

풀 파워 (SFC)

코코너츠 저팬/레이싱/11,000엔/12월 예정

게임은 매우 간단하다. 아메리카의 전 13스테이지를 오토바이와 제트스키로 라이벌들과 레이스를 하여 우승하는 것이다. 경주중 방해가 되는 라이벌은 과감하게 밀어붙여 순위에서 제외시킨다.

배틀 핀볼 (SFC)

반프레스토/기타/가격 미정/발매일 미정

콤패치 히어로가 활약하는 배틀 시리즈가 드디어 핀볼로 게임화! 볼을 삼켜버리는 적과 강력한 보스에게 볼을 맞춰 쓰러뜨려가는 게임이다. 각 스테이지는 각각의 적과 보스가 기다리고 있다!

볼텍스 더 FX 로보트 대전 (SFC)

팩 인 비디오/액션/9,800엔/12월 9일

슈퍼 FX칩에 의해 박진감 넘치는 3D 대전을 실현시킨 것이 「볼텍스」이다. 자기력과 적캐릭터, 배경 등 모두 폴리곤으로 그려져 있다. 4가지 형태로 변형되는 자기력의 볼텍스를 활용하여 물의 혹성, 사막의 별 등을 클리어해보자.

애니멀 무난전(武亂傳) 불탈 (SFC)

켐코/액션/9,800엔/발매일 미정

대전 액션 게임에 코미컬한 신 캐릭터 등장. 번화한 섬을 무대로 하여 격렬한 전투가 펼쳐진다. 등장하는 캐릭터들은 여우와 사자, 곰 등 동물들 뿐이다. 독특한 전투가 기대된다.

배틀 레이서스 (SFC)

반프레스토/레이싱/가격 미정/발매일 미정

너무 친숙한 주인공들이 이번에는 무대를 서키트로 옮겨 격렬한 레이싱 전투를 펼친다! 레이스에 참가하여 우승을 목표로 콤패치 그랑프리 모드와 보다 빠른 기록에 도전하는 타임 어택 모드로 게임을 즐길 수 있다.

금성 3DO 라인 업

버닝솔저

3DO	국내 발매일	94/10/하순	장르	슈팅	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	팩인 비디오	용량	CD	대상 년령	국교생 이상
	국내 발매가	89,000원	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

오프닝과 도중의 데모 신, 그리고 플레이 화면에 이르기까지 모두 시네팩에 의한 무비 영상이라는 3DO 그래픽의 절정을 이룩한 슈팅 게임이다. 이성인에 침략당한 지구를 되찾기 위한 전투가 지금 시작된다.

서력 2095년 지구에 위기가 닥쳐온다

「버닝솔저」는 CG를 시네팩 형식으로 처리하고 배경을 스크롤 시키고 방대한 데이터를 취급할 수 있는 CD ROM만이 가능한 대담한 기법을 사용하고 있다. 그만큼 플레이 중에 자주 데모 신이 등장하는데 데모 신뿐만 아니라 게임 플레이도 똑같은 흥분을 느낄 수 있다.

2인 동시 플레이는 서로 도와가며 게임을 즐길 수 있다

'3D 슈팅은 조작이 귀찮아서'라며 등한시한 사람도 있을지 모르지만 아군기의 조종은 마음 먹은 대로 되므로 플레이어는 조준을 움직여 적을 겨냥하여 쏠 뿐이다.

스토리

서력 2095년. 지구는 카이젤 성인이라 불리는 에일리언들의 갑작스런 침공을 받는다. 주력부대를 뺀 지구방위군은 어쩔 수 없이 카이젤 성인의 손에 함락된다. 그리고 지금, 명왕성에서 귀환한 지구방위군 주력부대의 주력 전투기 「스트라이크 화이터」가 출격하려 한다…

오프닝의 한장면. 갑자기 나타난 카이젤 성인에 의해 화성 기지는 순간에 소멸되어 버린다

목표는 인드라 함대

출격의 때가 왔다. 콕핏의 스크린에 적함대가 나타나, 긴장감이 높아진다. 게임의 구성은 크게 4개의 에리어로 나눠어지고 각 에리어에는 몇개의 스테이지로 구성되어 있다. 에리어 1은 스테이지 1~5로 구성되어 있고, 적 함대의 주력함 「인드라」를 부수는 것이 목적이다.

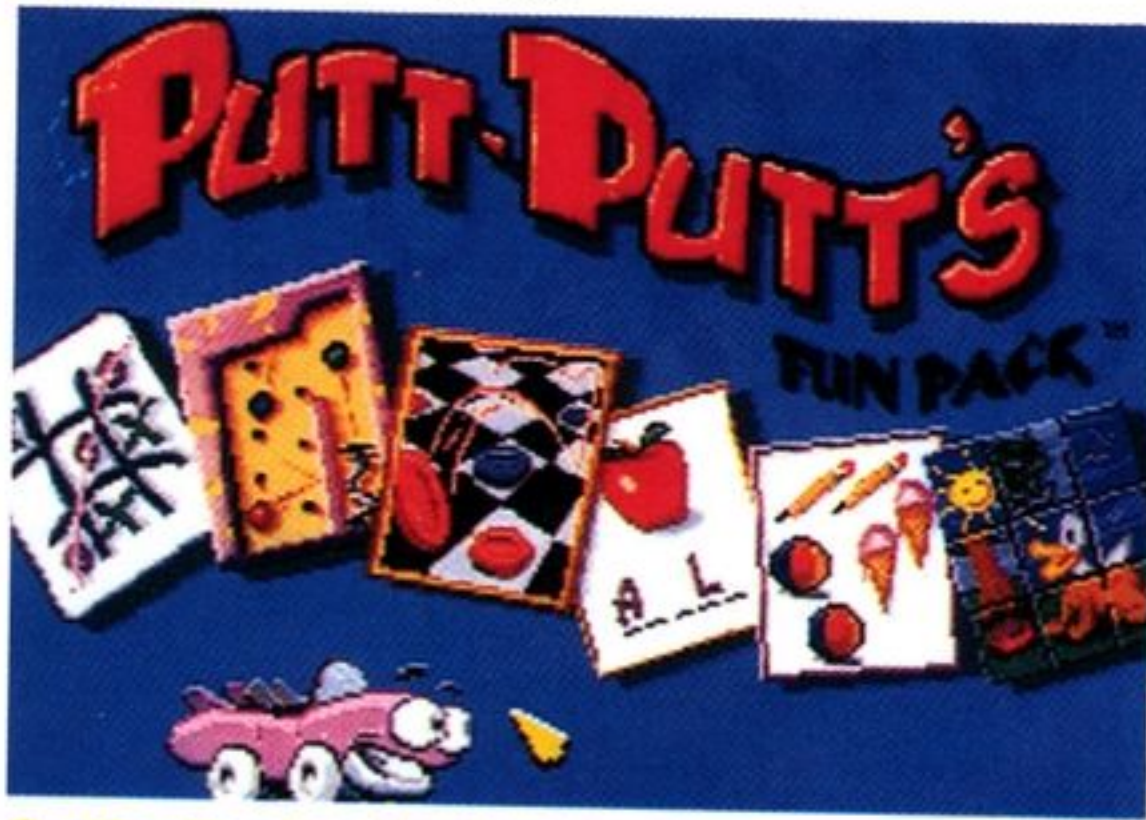
스테이지 1은 아스테로이드 벨트. 배경에는 화성이 보인다. 여기에서 출현하는 적은 몸으로 기체에 부딪혀 데미지를 주는 놈도 있고 운석에 맞아 스스로 죽는 놈도 있다.

스테이지 2~3은 소혹성이 무대이다. 여기에서는 적도 미사일로 반격해온다. 미사일은 레이저로 추격할 수 있지만 이동 스피드가 빨라 조준이 어렵다.

그렇게 해서 계곡을 빠져나오면 그곳에는 인드라 함대가 기다리고 있다. 결전의 때가 온 것이다.

스테이지 1의 아스테로이드 벨트. 블래스터를 사용하면 푸른 섬광이 적을 향해 날라간다

스테이지 2. 소혹성에서 나오는 적은 아스테로이드의 바다를 타고 기습해 온다

스테이지 3의 데모신

풋풋 펀팩

3DO	국내 발매일	94/10/하순	장르	기타	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	마루베니 미디어버전	용량	CD	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	49,000원	기타	동시발매	게임 난이도	ABⒸ DEF

어린이들을 위해 만들어진 지능개발 소프트로 풋풋이라는 캐릭터와 함께 6개의 게임을 즐길 수 있다.

어린이들을 위한 귀여운 게임

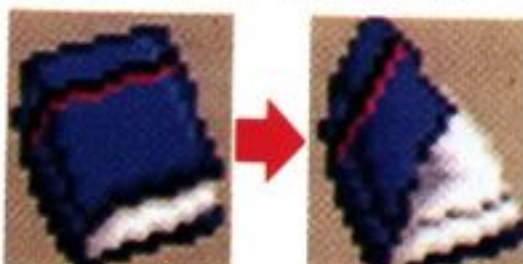
주인공인 풋풋은 사람이 아닌 작은 오픈카라는 것을 명심하자. 이 귀여운 캐릭터와 함께 즐거운 놀이를 하면서 다채로운 사고능력을 키울 수 있도록 만들어졌다.

이 게임은 전부 6개의 게임이 있고 각각 난이도가 4단계로 설정되어 있으므로 '게임'의 게자도 모르는 유아라도 재미있게 즐길 수 있다. 또한 부모와 함께 즐길 수 있는 시스템으로 제작되었다.

귀여운 애니메이션 효과

그래픽 처리가 잘됐지만 애니메이션 효과도에도 상당히 신경을 쓴 것같다.

틀리면 쥐가 나타나 치즈를 먹어버린다

신경쇠약 코너에서 그림이 모여지면

그림이 모이면 애니메이션으로 알려준다

● OX

일부러 설명하지 않아도 알 수 있을 것이다. 상대는 상당히 강하다

● 치즈킹

이 코너는 특히 유아에게 유리하다. 기초적인 영어를 배울 수 있는 코너

● 핀볼

마음에 드는 곳에 압침을 갖다 대고 볼을 튀긴다

● 신경쇠약

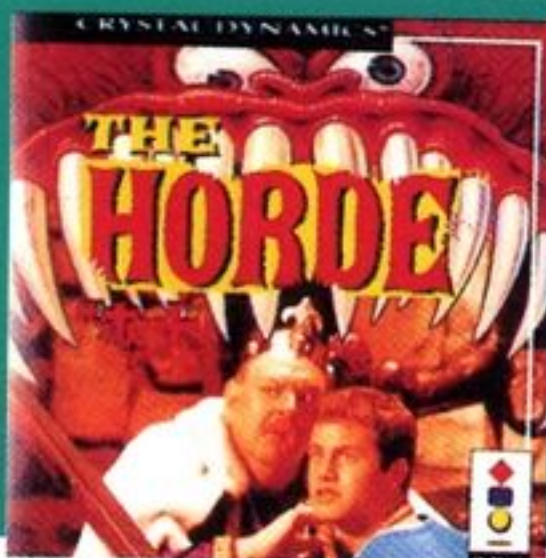
그림이 맞으면 애니메이션으로 치리되어 재미를 더해준다

● 체크 게임

이 게임은 성인도 빠져드는 재미있는 게임이다

● 퍼즐북

그림맞추기 게임이다. 정신없이 분산되어 있기 때문에 주의를 하지 않으면 안된다

더·호드

3DO	국내 발매일	94/10/하순	장르	액션 시뮬레이션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	바이스	용량	CD	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	89,000원	기타	동시발매	게임 난이도	ABⒸ DEF

계속해서 엄습해오는 호드들을 무찌르면서 마을을 발전시켜 나간다는 액션 시뮬레이션 게임이다. 게임을 풀어나가는데 기존의 액션 시뮬레이션 게임처럼 숨은 아이템이 필요하다.

호드들로부터 마을을 지키자

게임은 「전략턴」과 「액션턴」으로 나뉘어져 있어 서로 번갈아 가며 진행해 나간다. 전략턴에서는 호드로부터 마을을 지키기 위해 함정을 만들고 소를 기르고, 나무를 자르고해서 돈을 버는 일이다.

전투 돌입

호드가 마을로 공격해 오는 액션턴에서는 플레이어는 검을 휘두르고 호드를 무찌른다. 어디에 호드가 있는지 레이더에 주의하면서 진행하자.

페이블 비치 골프

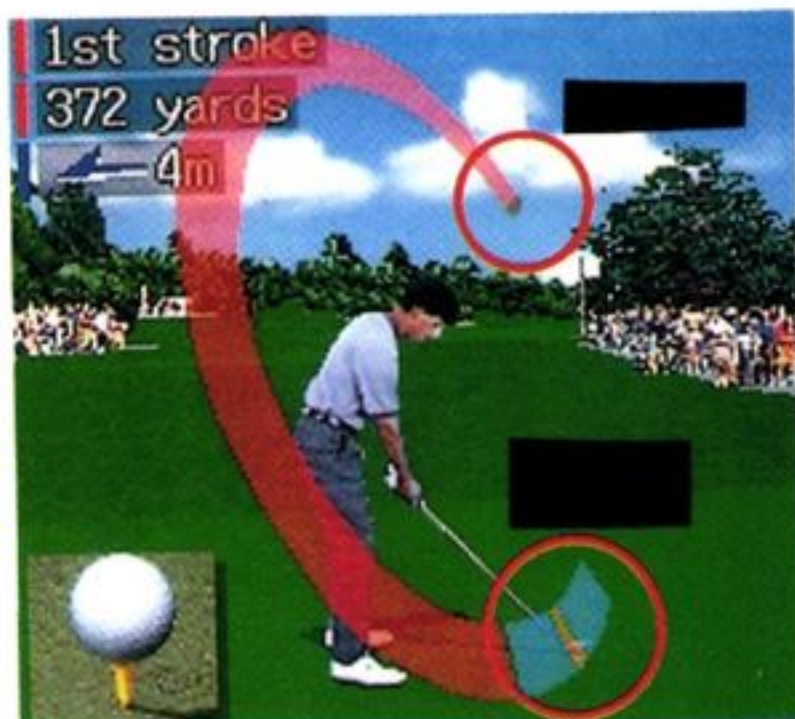
3DO/발매중/T&E소프트/스포츠/89,000원

사전에 요령을 전수한다

헛스윙하게 되는 경우

풀스윙하려고 할 때 마음대로 안되는 경우, 파워 게이지의 최소 부근에서 버튼을 눌러보자. 그곳에서는 게이지가 원상태로 빨리 돌아오고, 인팩트 존에서 버튼을 누르는 타이밍을 잃어 헛스윙하게 된다.

공의 진로를 콘트롤하게 된다

인팩트를 결정하면 골퍼가 동작을 한 화면으로 된다. 이곳에서 방향 키의 아래를 누르면 공의 하단부분을 치고 위쪽을 누르면 공의 상단부분을 치게 된다. 키를 누르고 있는 시간에 의해 공의 진로가 바뀐다.

크래쉬 앤 번

3DO/발매중/바이스/레이스/89,000원

강력한 무기 사용이 열쇠

세기말 배틀 레이스 게임의 목적은 토너먼트 모드에서 챔피온이 되는 것이다. 그러기 위해서는 벌어들인 상금으로 병기를 사, 자신의 머신을 라이벌보다 「강한 머신」으로 키울 필요가 있다.

라이벌들도 레이스가 진행됨에 따라 강력해져가므로 레이스는 항상 뜨거운 결전으로 무르익는다.

여기서는 절대로 사서 후회하지 않는 병기를 소개한다.

장비한 병기를 사용해 강력하게 레이스도 즐기고 슈팅도 즐기자

50구경 라이플	화염방사기	플레쉬 레이저	프리즈마 사간	모드·포르유도미사일
$2,000	$6,500	$2,000	$15,000	$2,000
스타바스터	**ACID지뢰**	**관통지뢰**	**재생보디**	**편광유리**
$7,200	$1,300	$16,000	$12,000	$2,000
니트로부스터	**글로킹디바이스**	**ATC**	**그림 리퍼**	**포래러티 인버터**
$12,500	$11,000	$9,000	$20,000	$19,000

창간 2주년 기념

챔프게임교실

게임교실 번외편

인기코너인 챔프게임교실 필자의 전모를 알 수 있다! 게임을 만들고 싶은 사람들에게 조금이라도 도움이 되었으면 하는 마음에서 시작된 챔프게임교실의 필자는 과연 누구일까요? 이번 호에서는 특별히 베일 속에 가려졌던 필자를 공개합니다!

이름 : 조영기(남)
나이 : 23세
직업 : 「소프트 맥스」의 메인 프로그래머
게임 경력 : 너무 오래되서 기억이 안남
좋아하는 게임 장르 : 화끈한 슈팅게임

게임을 만드는 일은 보통사람이 생각하는 만큼 그렇게 쉽지는 않다. 게임산업 초기에는 단 한명의 프로그래머가 기획에서 그래픽, 사운드까지 모든 일을 혼자서 진행하는 것이 가능하였다고는 하지만 최근의 복잡다양해지는 상황에서는 전혀 생각도 할 수 없는 일이다. 수많은 사람들이 투입되어야 하고, 많은 자본과 설비가 필요함은 물론 오랜 시일이 걸려서 완성되게 된다. 이번달에는 게임챔프 창간 2주년을 맞아 실제 게임이 제작되어 가는 과정을 따라가며 게임이란 어떻게 완성되어 가는지 생각해 보도록하자.

게임을 만들자!!

게임을 만드는 사람들

위에서도 언급하였지만 게임을 만드는 일에는 수많은 사람들이 필요하다. 특히 최근에는 게임을 만드는 작업도 분업화되어서 수많은 파트로 나뉘어 공동작업을 행하게 된다. 그러면 먼저 게임을 만드는데는 어떤 사람들이 필요하며 어떤 작업을 맡고 있는지 알아보도록 하자.

A. 이그젝티브 프로듀서 - 제작 총지휘로 번역되는데 회사 사장이 맡는 경우가 많다. 예를들어 닌텐도의 모든 게임에는 야마구치 사장이 이그젝티브 프로듀서로 스텝롤에 등장하고 있다.

B. 프로듀서 - 제작자, 보통 PD라고 부르고 있다. 구체적인 작업의 책임자가 되며 스텝과 예산, 제작기간 등을 결정하게 된다.

C. 디렉터 - 영화에서의 감독이라 할 수 있다. 만들어지는 게임의 내용을 결정하고 지휘한다. 프로듀서에 비해 보다 실무적인 내용을 맡게 된다. 게임을 전체적으로 관리한다.

D. 게임 디자이너 - 게임기획의 중심이 되는 사람. 게임의 아이디어를 제공하고 게임 전체의 사양을 결정하게 된다. 실제 게임의 제작에 있어 가장 중요한 사람중 하나라 할 수 있고 플래너를 겸하는 경우가 많다. 주로 게임 시스템 등의 게임 자체에 관련된 책임을 맡는다.

E. 플래너 - 기획자. 이벤트와 맵, 적의 움직임 등 자세한 내용까지 디자인하여 프로그래머에게 전달하는 역할을 한다. 게임 디자이너와 프로그래머의 연결고리 구실을 하는데 게임 디자이너가 겸하는 수도 있다.

F. 시나리오 라이터 - 게임 시나리오를 만드는 사람. 특히, 배경 스토리나 등장인물의 대사를 전담한다. 예를들어 아무리 기본 스토리가 우수해도 그것을 대사로 표현하지 못한다면 쓸모가 없을 것이다. 상황에 맞는 적절한 대사를 연출해 내기 위해서는 훌륭한 시나리오 라이터가 필요하게 된다.

G. 프로그래머 - 프로그램을 짜는 사람. 게임에 따라 여러명의 프로그래머가 필요하게 된다. 어떤 좋은 기획이라도 그것을 구체화시켜서 현실화시키는 것은 프로그래머의 역할이므로 매우 중요한 역할이라고 할 수 있다.

H. 그래픽 디자이너 - 게임에 들어갈 그림을 그리는 사람. 그러나 게임에 들어가는 그림은 보통사람들이 생각하는 그림과는 다르다. 이른바 도트작업이라고 부르는 점으로 이루어진 그림을 그려야하므로 매우 어려운 작업이다. 보통 캐릭터의 크기는 16×16 정도의 점으로 이루어져 있으므로 이 안에서 각 캐릭터의 개성을 표현하는 것은 쉬운 일이 아니기 때문이다. IBM PC게임의 대부분은 320×200개의 점으로 이루어진 그래픽 모드를 사용하게 되는데 "야 그래픽 좋다" 라고 생각되는 대부분의 게임은 모두 점을 하나하나단위로 찍어서 그린 그림이다. 따라서 게임에 사용될 그래픽을 그리는데에는 수많은 시간이 소비되게 되는 것이다.

I. 사운드 엔지니어 - 효과음과 음악에 관련된 프로그램을 하는 사람.

J. 뮤직컴포저 - 게임에 사용될 음악을 작곡하는 사람.

기획단계

게임이 제작되는 첫번째 단계는 방대하고 세밀한 기획서 작성에 있다. 처음부터 아무 계획도 없이 마구잡이로 게임을 만든다면 좋은 게임이 나올 수는 없을 것이다. 이 기획에는 거의 모든 스텝이 참여하게 되며 각 파트별로 각자 기획서를 작성하게 된다. 일반적 RPG 게임의 기획서는 책한권을 넘는 것이 보통이다.

A. 아이디어 수집 - 모든 게임의 근본이 되는 것은 아이디어이다. 아이디어는 필요하다고 바로 만들어낼 수 없는 것이므로 여러사람들이 평소부터 아이디어 노트를 작성하며 축적해 나가야 한다.

B. 기획서 작성 - 아이디어가 어느정도 모아지면 스텝들의 회의를 거쳐 본격적인 기획서 제작에 들어가게 된다. 기획서에는 게임의 사양이나 설정, 게임 시스템 등이 포함되어야 하며 게임제작의 기본이 된다.

C. 사양서 작성 - 기획서가 완성되면 게임의 구체적인 구현을 위해 사양서를 작성한다.

사양서란 게임의 설계도라고 할 수 있는 문서로 기획서

아이디어

가 게임의 전체적인 사항을 다루었다면 사양서는 프로그래머 등의 실무진에게 정확히 게임의 이미지를 전달하기 위해 작성되는 보다 전문적이고 구체적인 문서이다.

그래픽 & 사운드

기획서가 완성되면 구체적인 데이터 제작에 들어간다. 그중에서도 게임에서 직접적으로 나타나는 그래픽과 사운드는 매우 중요한 역할을 하고 작업량도 엄청나다. 실제로 게임제작에 소비되는 시간의 50%는 여기서 소비된다고 해도 과언이 아니다.

A. 이미지 메이킹

각 작업을 시작하기 전에 기획서를 바탕으로 스텝들간의 이미지를 맞추어가는 과정이 필요하다. 사람들의 생각은 모두 제각각이기 때문에 이런 이미지를 미리 맞추어두지 않으면 엉뚱한 결과가 나올 수 있기 때문이다. 예를들어 즐거운 장면에 슬픈 음악이 나온다든지, 행진곡 배경에 잠자는 그림 등이 나오거나 심지어는 같은 그래픽 스텝들끼리도 이미지 통일이 되지 않는 경우가 있기 때문이다. 이미지 메이킹 작업으로 게임의 이미지를 만들어 나가는 작업은 모든 데이터 제작작업 전에 선행되어야 하는 것이다.

B. 도트작업

위에서도 설명한 적이 있지만 도트 노가다 라고 부를 정도로 게임에서의 그래픽은 어렵다. 게임은 근본적으로 도트승부라고 할 수 있으므로 한점한점 찍어가며 그림을 완성시켜가지 않으면 어색해지고 만다. 또한 몇개의 점으로 어떤 이미지를 나타내기는 결코 쉬운 일이 아니므로 그래픽 디자이너의 재능을 필요로 하게 된다.

C. 컴포징(작곡)작업

뮤직 컴포저와 사운드 엔지니어는 기획서에 따라 게임내의 상황에 알맞는 음악과 효과음을 만들어내지 않으면 안된다.

최근에는 음성을 지원하는 게임들도 늘어가고 있으므로 점점 확대되어가는 작업분야라고 할 수 있다.

프로그래밍

게임의 데이터가 완성되었으면 그것들을 직접 움직이고 실현시킬 프로그램작업이 들어가게 된다. '구슬이 열말이어도 꿰어야 보배'라고 아무리 좋은 데이터라도 프로그램이 되지 않는다면 허사가 되고 만다. 게임산업 초기에는 가장 중요한 부분의 하나였고 최근에도 많은 비중을 차지하고 있는 작업이라 할 수 있다.

A. 툴 메이킹 - 툴이란 게임을 보다 쉽게 만들기 위한 도구를 뜻한다. 그렇다고 망치 같은 것을 뜻하는 것은 아니고 맵을 만들거나 캐릭터의 움직임을 조정하는 프로그램을 뜻하는데, 각 용도에 알맞는 여러가지 툴을 가지고 있는 회사라면 쉽게 게임을 만들어 낼 수 있다. 가장 많이 쓰이는 일반적인 툴로 맵 에디터를 들 수 있는데 어떤 회사나 게임을 막론하고 대부분 사용하고 있는 툴인데 그래픽 디자이너가 그린 타일(배경을 기본적인 단위로 나눈 것)을 조합하여 게임에 사용할 맵을 만드는 역할을 한다. 그외에도 게임의 특성에 따른 여러가지 툴들이 사용되게 된다.

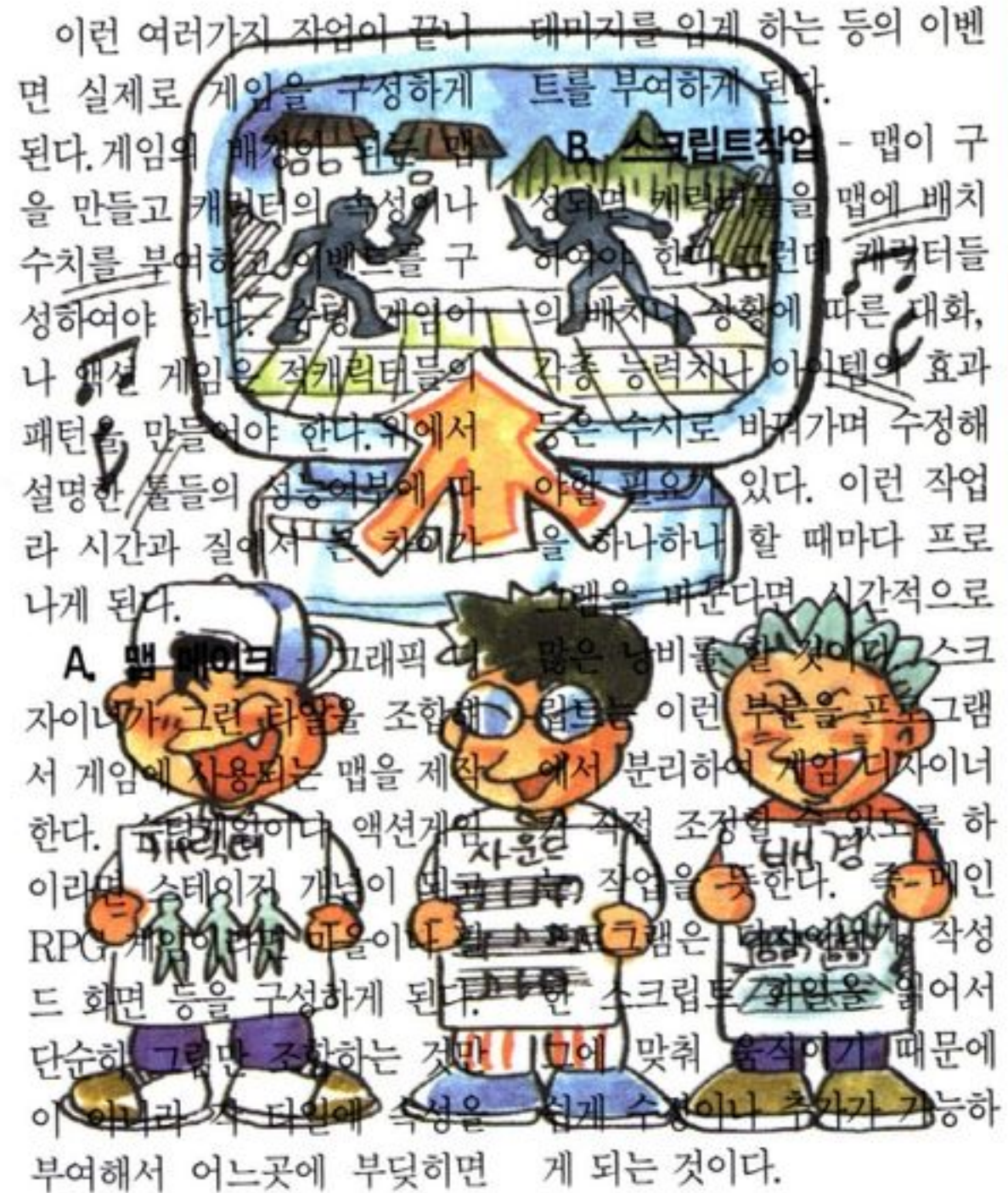
B. 메인 프로그램 - 게임이 중심되는 프로그램으로 이것을 중심으로 게임이 진행되게 된다. 스테이지가 바뀌거나 다른 마을로 가더라도 메인 프로그램에 데이터만 바뀔 뿐이다.

C. 기타 프로그램 - 메인게임과는 상관없는 비주얼 화면이나 메뉴화면 오프닝, 엔딩 등 부수적인 프로그램을 제작한다.

게임구성

이런 여러가지 작업이 끝나면 실제로 게임을 구성하게 된다. 게임의 배경이 되는 맵을 만들고 캐릭터의 속성이나 수치를 부여하고 이벤트를 구성하여야 한다. 슈팅 게임이나 액션 게임은 적캐릭터들의 패턴을 만들어야 한다. 위에서 설명한 툴들의 성능여부에 따라 시간과 질에서 큰 차이가 나게 된다.

A. 맵 메이크 - 그래픽 디자이너가 그린 타일을 조합해서 게임에 사용되는 맵을 제작한다. 슈팅게임이나 액션게임이라면 스테이지 개념이 되고 RPG 게임이라면 마을이나 필드 화면 등을 구성하게 된다. 단순히 그림만 조합하는 것만이 아니라 각 타일에 속성을 부여해서 어느곳에 부딪히면 데미지를 입게 하는 등의 이벤트를 부여하게 된다.

B. 스크립트작업 - 맵이 구성되면 캐릭터들을 맵에 배치하여야 한다. 그런데 캐릭터들의 배치나 상황에 따른 대화, 각종 능력치나 아이템의 효과 등은 수치로 바꿔가며 수정해야할 필요가 있다. 이런 작업을 하나하나 할 때마다 프로그램을 바꾼다면 시간적으로 많은 낭비를 할 것이다. 스크립트는 이런 부분을 프로그램에서 분리하여 게임 디자이너가 직접 조정할 수 있도록 하는 작업을 뜻한다. 즉 메인 프로그램은 [illegible] 작성한 스크립트 파일을 읽어서 그에 맞춰 움직이기 때문에 쉽게 수정이나 추가가 가능하게 되는 것이다.

마무리작업

A. 디버깅 - 게임에는 필연적으로 수많은 버그가 생기게 된다. 명작으로 유명한 울티마 시리즈나 성검전설 등도 그 명성만큼 많은 버그로 유명해졌을 정도로 버그를 가지고 있다. 이런 버그를 발견하는 길은 오직하나! 보다 많은 사람들이 보다 많은 시간을 디버깅(버그를 찾아 고치는 일) 작업에 투입하는 수밖에는 없다.

B. 게임 밸런스 - 예를들어 어떤 게임의 보스가 일반적인 적들보다 크게 어렵지 않다거나 초반에 등장하는 적들이 너무 강력하던가 한다면 게임을 하기 어려울 뿐더러 감동도 적을 수밖에 없다. 예를들어 FF6같은 게임은 마지막 보스가 너무 쉬어 공격한번 당하지 않고 1턴에 죽이는 일도 있다. 이럴 경우 보스와의 마지막 결전을 기대했던 플레이어는 실망하게 되고 다른 모든 면이 훌륭하더라도 해도 좋게 평가받을 수 없는 일이다. 이런 여러가지 조정작업을 게임 밸런스 조절이라고 할 수 있는데 게임밸런스를 조절하는 가장 좋은 방법은 역시 수많은 테스트 플레이를 통해 여러상황을 실험해보는 수 밖에는 없다.

게임용어 가이드

아케이드 게임 arcade game

패밀리 기종이나 슈퍼컴보이 기종이 가정용으로 제작된 게임이라고 한다면, 아케이드 게임은 업소용으로 제작된 게임이다. 때문에 소프트웨어 하나의 가격이 타기종에 비해 엄청나게 비싸며, 오락실 영업을 하는 사람이 메이커로부터 직접 사서 설치한다.

아케이드용 버철화이터

아이템 item

게임 진행중에 입수할 수 있는 무기나 방어구, 약품 등을 일컫는 말. 일반적으로 게임 진행에 도움이 되는 것들을 의미하지만, 반대로 플레이어의 게임 진행을 방해하는 것들도 있다.

RPG 게임에서 흔히 등장하는 하이템들

액션 게임 action game

화면상의 적 캐릭터와 장애물 등의 움직임을 보면서 플레이어가 자신의 캐릭터를 조작하는 게임. 플레이어는 항상 콘트롤러를 조작해야 하며, 적 캐릭터와 화면이 계속적으로 움직인다.

액션게임의 명작(록맨X2)

액션 퍼즐 게임 action puzzle game

퍼즐 게임에 액션 요소를 가미한 게임으로 반사신경이나 민첩성, 판단력 등이 요구되는 장르이다. 액션성이 없는 사고형 퍼즐에 비해 대전 플레이가 가능한 것들이 많다.

액션 롤플레잉 게임 action role playing game

롤플레잉 게임에 액션성을 가미한 장르. 롤플레잉 게임의 전투가 대부분 커멘드 선택 방식으로 행해지는데 반해, 액션 롤플레잉 게임에서는 적과의 리얼 타임 전투를 통해 경험치를 번다. 적이 출현하는 필드에서는 액션 게임, 마을 등의 정보 수집 장소에서는 롤플레잉의 성격이 강하다. 〔젤다의 전설〕, 〔이스 시리즈〕, 〔랜드 스토커〕, 등이 대표적인 게임이다.

이스Ⅱ 스페셜의 한장면

애니메이션 animation

동화 혹은, 캐릭터의 움직임을 일컫는 말. 영화나 텔레비전 등에서 볼 수 있는 애니메이션은 낱장의 셀 그림을 빠른 시간내에 변환함으로써 움직임을 표현하고, 게임에 등장하는 애니메이션은 스프라이트 패턴이라고 불리우는 그림 도안을 빠른 시간내에 화면상에 표시하는 것이 대부분이다.

어드벤처 게임 adventure game

화면상의 정보를 근거로 커멘드를 입력하고 스토리를 진행하는 타입의 게임. 액션성은 전혀 없으며, 디지틀 코믹이나 사운드 노블도 어드벤처 게임의 범주에 포함된다.

3차원 폴리곤 기법을 사용한 어드벤처 게임(어둠속에 나홀로)

알고리즘 algorithm

문제를 풀 때의 규칙이나 순서의 집합체. 이 순서를 구체적으로 컴퓨터 프로그램으로 입력해 둠으로써 자동적으로 문제를 처리할 수 있다.

게임의 캐릭터 등이 움직일 때는 어느 일정한 법칙에 의존한다. 예를 들어, 슈팅 게임의 경우 플레이어가 도망치려고 하면 적기가 반드시 추격해 오기도 하고, 적이 같은 동작을 되풀이하기도 한다. 이러한 움직임의 원칙이 바로 알고리즘이다.

이식

어느 컴퓨터에서 작동하는 프로그램을 구조가 다른 컴퓨터에서 구동시키기 위해 프로그램을 변경하는 것. 예를 들면, IBM PC용 게임 프로그램을 슈퍼컴보이용 게임 프로그램으로 변경할 때 〔이식〕한다고 한다.

아케이드게임을 가정용게임으로 이식한(슈퍼스화2(위))와 〔아랑전설 스페셜(아래)〕

이벤트 event

게임의 흐름 속에서 어느 일정한 부분의 특정한 흐름을 꼬집어서 이벤트라고 한다. 특히, 게임의 흐름을 크게 변동시키는 스토리 전개상의 일부분이나 게임 전체를 놓고 볼 때 누구나 주목할만한 독특한 전개 부분을 가리킨다. 롤플레잉 게임의 경우, 특정한 게임 전개 부분을 진행하지 못하면 스토리를 진행할 수 없다.

겜훈장 만들기상/150점
김슬기/

IBM PC 디스켓 1개를 드립니다.

겜훈장

안녕하세요! 겜훈장은 독자들의 귓가에 있습니다.

겜훈장 코너로 오는 많은 엽서중 지면 관계상 어쩔 수 없이 극소수만을 기재해 드림에 대해 늘 죄송하게 생각하고 있습니다. 그래서 게임챔프 창간 2주년을 맞이하여 다음호부터는 제(훈장)게 엽서를 보내실 때 전화번호를 함께 적어 보내주시면 엽서에 뽑히지 않으신 분들을 골라서 전화로 답변해 드리겠습니다. (단:일요일만) 감사합니다. 단, 엽서에 '필'이란 표시를 꼭 해주세요!

저는 「화이널 환타지6」를 즐기는 독자입니다. 그런데 마법을 사용하면 적캐릭터의 화면이 반으로 잘리고 아군의 화면도 잘립니다. 혹시 복사팩은 아닐런지요…

강태산/

복사팩일지도 모르지요. 그러나 이런 경우에는 게임기 자체에 문제가 있다고 생각합니다. 게임기의 카트리지 그래픽 보드의 상태가 안 좋아지면 이런 경우가 종종 있습니다. 우선 그 원인을 알아 내셔서 고치도록 하세요.

뒤를 돌아봐상/챔프점수 150점
전천룡/

겜훈장님 안녕하세요! 저는 FF6에 늦게나마 재미를 붙인 학생입니다. 그런데 카이엔의 꿈속 이벤트에서 마열차속 보물상자를 정리하는 법을 모르겠습니다. 보물상자가 두번 나오는데 가르쳐 주세요…

김영주/

첫번째 상자는 아이템 상자입니다. 상자를 모두 열거나 닫으면 오른쪽 상자를 열 수 있습니다. 그러나 문제는 두번째 상자입니다. 이 상자가 열쇠 역할을 하기 때문이지요. 명기한 바로 첫번째 상자를 열기 전에 스위치를 누르면 윗 상자 1개와 아랫상자 2개가 열립니다. 이 상태가 2번째 상자의 암호입니다. 마지막으로 이 이벤트의 보스를 클리어하는 방법은 데존(차원으로 빠뜨리는 대공 기술)만으로 죽일 수 있습니다.

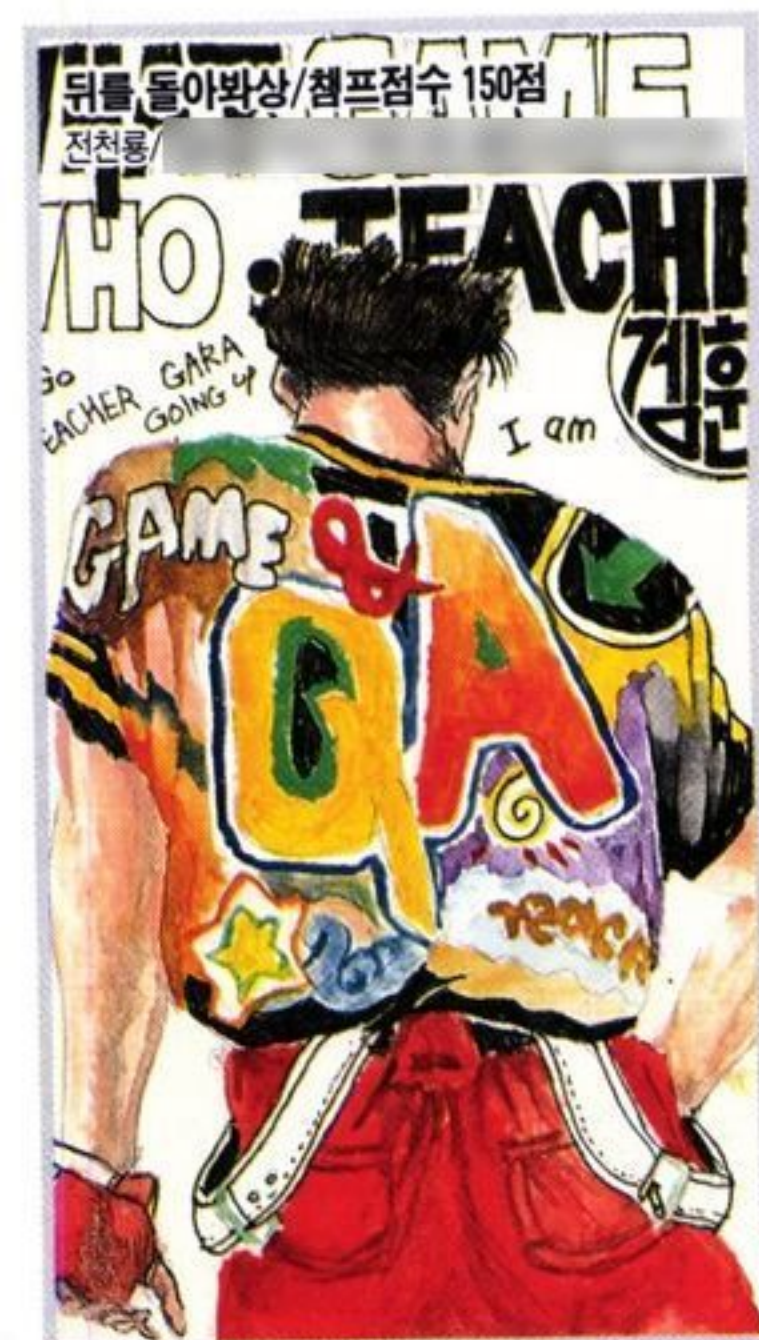
공포의 겜훈장상/챔프점수 140점
김주봉/

굴뚝청소상/챔프점수 100점
노정훈/

저는 수퍼 알라딘보이를 가지고 있습니다. 슈퍼 32X나 새턴 등 고성능 게임기들이 나올 예정이라는데 32X가 수퍼 알라딘보이와 연결될 수가 있나요? 메가 CD가 없어도 작동 가능한가요? 그리고 가격 등을 알려 주시고 16비트의 전망에 대해서 알려주세요!

이성헌/

앞으로 나올 차세대 32비트 게임기 때문에 16비트 게임기들을 가지고 있으신 독자분들이 패밀리처럼 소프트웨어가 부진해지진 않을까 하고 걱정들을 많이 하고 계시는 것같군요. 아직까지는 그렇게 걱정 안해도 괜찮습니다. 우리나라의 게임 연령층은 대다수 국민학생에서 중.고등학생으로 수퍼 알라딘보이나 슈퍼컴보이 등 가격이 적절한 16비트 게임기가 그리 쉽게 사양될 수는 없는 상태입니다.

슈퍼 32X는 수퍼 알라딘보이의 유저들을 위해서 12만~15만 사이로 적절한 가격으로 나올 예정입니다. 물론 MD1이나 MD2에도 사용 가능하고 메가CD가 없어도 사용 가능합니다.

저는 PC엔진 「이스4」에서 마지막 왕 '아렘'을 이기지 못해서 살이 죽―죽 빠지고 있는 게임광입니다. 이길 수 있는 방법을 꼭 알려주세요.

황성우/서울시

아렘을 이기려면 우선 HP칸이 전부 채워져야 합니다. 그러면 아렘이 가는 위치의 반대쪽으로 다니면서 빈틈을 보며 공격해야 합니다. 그 후 마지막 보스가 또 나오는데 이 보스가 사용하는 레이저만 주기적으로 피하면서 공격하면 쉽게 이길 수가 있습니다. 행운을 빌어요 성우님!

테리의 한글화 모자상/챔프점수 90점
하기영/부

듀오용 「바람의 전설 제나두」를 하는 유저입니다. 9장에서 북풍의 신전에 있는 사방신을 깨고 하프를 얻었는데 그 다음에 어떻게 해야 할지를 모르겠습니다. 다른 곳에 있는 신전에도 들어갈 수가 없습니다. 어떻게 해야 하는지 꼭 알려주세요!

이주원/

사방신을 클리어하면 카게로우 마을로 아리오스와 소피아만이 들어갈 수 있게 됩니다. 그 곳에는 전에 싸웠던 사방신이 마법에 걸려 있고 의식행사도 볼 수가 있습니다. 이 때 몬스터의 침입이라든지 남풍의 납치 등 사건이 진행됩니다. 이 게임에서는 세계가 매우 방대하기 때문에 이곳 저곳 돌아다녀보면 특히 엑스트라 캐릭터들이 중요 포인트로 되어 있기 때문에 대화를 꼭 해야 합니다.

사주팔자 시간문제상/챔프점수 130점
이준철/

안녕하세요? 슈퍼컴보이용 「드래곤볼Z 초무투전 2」를 즐기다가 손오공과 브로리를 고를 수 있다고 들었습니다. 훈장님께서 아시면 제발 알려주세요.

윤영민/

이 질문이 의외로 많습니다. 타이틀에서 손오반이 신전을 향해서 올라갈 때 상, X, 하, B, L, Y, R, A를 누르시면 됩니다. 이 묘수로 재미있는 게임되세요.

미니 컴보이 젤다의 전설에서 레벨 7을 깨지 못해 흥분하고 있습니다.
고귀하신 겜훈장님 불쌍한 중생을 도와주십시오.

「젤다의 전설」에서 레벨 7의 던전을 클리어하기란 일본어를 알아도 엄청난 수수께끼를 가지고 있어 우리나라 유저들에게는 더욱 큰 어려움을 주고 있습니다. 이에 관한 엽서와 문의의 쇄도로 훈장인 저도 밤샘을 할 정도였습니다. 레벨2 던전의 열쇠를 구하는 방법과 물갈퀴를 구하는 방법도 공개합니다.

7 던전 열쇠를 구하려면 오까리나 3번째 연주 도구를 구해야 합니다. 우선 표지판이 많은 곳으로 갑니다. 이 표지판에는 계속 같은 말만을 하는데 하나만이 다른 말을 합니다. 이렇게 다른 말을 하는 표지판이 나올 때까지 계속 찾습니다. 그 후 마지막 표지판까지 가면 함정이 있는데 이 함정은 레벨6 던전에서 구한 작살로 넘습니다.

마지막까지 읽으면 물속에 계단이 생기고 그 안에 두꺼비가 있습니다. 그 두꺼비에게 3번째의 오까리나를 얻어서 스타트 지점으로와 풍향계 앞에 있는 소년과 대화 후 앞에 있는 우물로 들어가서 3번째 오까리나를 연주하고 풍향계를 밉니다. 밀린 풍향계의 통로로 들어가서 뼈다귀가 있는 곳에서 다시 연주를 하면 그 뼈다귀가 수닭으로 변하여 하늘을 자유로이 움직일 수가 있습니다. 지도상의 북동쪽으로 가서 날 수 있는 동굴로 가면 레벨7 던전의 열쇠를 얻을 수가 있습니다. 레벨2의 던전 열쇠는 막다른 곳에서 박쥐 마법사, 토끼 등으로 죽이면 얻을 수 있습니다. 물갈퀴는 4던전에서 얻을 수 있습니다.

겜훈장님 안녕하시나구요! 저는 UFO기기에 관심이 많은 독자입니다. 패왕 시리즈 중에 용량이 높은 기기의 이름과 가격 그리고 다른 UFO의 호환성에 대해서 말씀해 주세요.

한철수/

패왕 중에 용량이 높은 기기는 더블패왕과 패왕Q, 플러스가 24메가의 용량으로 사용됩니다. 그리고 호환성은 호환가능한 게임이 있고 가능하지 않은 게임도 있습니다.

안녕하세요 저는 「샤이닝 포스2」를 가지고 있는 유저입니다. 요정의 숲에서 오른쪽을 보면 동굴이 있는데 친구의 이야기로는 그 동굴을 폭파해야 한다고 합니다. 그게 사실이라면 어떻게 동굴을 폭파해야 하는지 가르쳐 주세요.

권병수/

요정의 숲에서 왼쪽으로 가면 저택이 하나 있는데 이곳을 클리어하면 동료1명과 요정을 얻을 수 있습니다. 그후 그 동굴로 가면 요정이 부상자를 치료해 줍니다. 그러면 대포를 얻을 수 있지요. 그랜실 성에서 대포알을 얻은 다음에 동굴을 폭파할 수 있습니다.

겜훈장 숭배상/챔프점수 100점
유동준/

겜훈장님, 제발 이것을 알려주세요. 저는 「화이널 환타지6」를 구입한 독자인데 세이브하는 방법을 잘 몰라 뼈와 살이 타고 있습니다. 재미있게 하다가 끄고 나면 다시 처음부터 하니까 재미가 없어서요. 부디 알려주시기를……

신교철/

세이브를 하려면 6번째 커멘드를 입력해야 합니다. 그러나 세이브 컨티뉴 장소가 따로 있다는 걸 아셔야 합니다. 동굴 안이나 외각 지역을 보면 반짝이는 장소가 있습니다. 이곳에서 세이브할 수 있으며 지도상에서는 어디서나 할 수 있으므로 그리 어렵지는 않습니다.

버철 백정상/챔프점수 80점
노민래/

겜훈장님 「용호의 권2」에서 '토도'라는 일본무사가 나오지 않습니다. 어떻게 하면 나오게 할 수 있을까요? 비결은 없는 건가요?

김종성/

토도라는 캐릭터는 용호의 권2에서 없어진 캐릭터이기 때문에 나오는 방법은 전혀 없겠지요. 그러나 다른 캐릭터가 많이 출연하여 게임의 재미를 한층 더해주기 때문에 너무 안타까워하지 마세요…

겜훈장님 안녕하세요. 저는 「캡틴츠바사2」를 즐기고 있는 유저인데 암호를 몰라 원하는 장소에 가지 못하고 있습니다. 암호를 아는 방법이 없을까요?

김재호/서울

캡틴츠바사2는 세이브 기능이 없기 때문에 암호를 알아서 가고 싶은 장소에 갈 수가 있습니다. 그러나 암호를 알려면 게임을 한판한판 클리어해 나가서 나오는 암호를 기억, 입력시켜야 합니다. 그러므로 나오는 암호를 기억하는 것이 가장 좋은 방법일 듯싶습니다.

캐미의 고탄력 스타킹상/챔프점수 80점
이승정/

복사팩구별 방법을 알려주세요

저는 며칠전 팩을 하나 구입했는데 게임이 좀 이상합니다. 그래픽도 떨어지고 엉망인데 혹시 복사팩 아닙니까?
만약 복사팩이라면 어떻게 구분해야 하는지요?

김인수/

독자분들이 각 지역 매장에서 아무것도 모른 채 복사 팩에 속아서 구입하는 분들이 많은 것같습니다. 이 글을 통해서 복사팩의 구별 방법을 습득해 더 이상 복사팩 구매로 인한 피해가 발생하지 않도록 미연에 방지해야 겠습니다.

우선 SFC는 팩 아래 칩부분에 금빛이 납니다. 작은 칩들 위에 또다른 조그만 부분이 나와 있습니다. (이 방법은 100%임) MD는 칩의 색상이 노란색으로 통일되어 있습니다.

이제 더이상 복사팩에 속지 마시고 이 방법으로 꼭 확인하시기 바랍니다.

저는 「이스2 스페셜」을 하다가 막힌 곳이 있어 1주일 동안 고생하고 있습니다. 엘프 마을을 나와 다스아 평원 북쪽에서 에릭이 준비한 뗏목을 타고 하얀 장소로 오게 되었습니다. 그곳에서 어떤 할머니가 놀티아 마을로 가라고 하는데 놀티아 마을이 어디에 있는지 알려주세요. 그 후 이벤트에 대해서도 알려주시고요…

황남수/서울시

할머니를 만난 곳에서 북쪽으로 가다보면 2번째의 입구가 있는데 이곳에서 놀티나 빙벽 중부로 가서 서쪽으로 가다보면 길이 있습니다. 바로 이곳이 놀티나 마을입니다.

또한 이 마을의 이벤트를 클리어하려면 마을 사람들과 대화를 해야 합니다. 그후 주점으로 가다보면 사다가 빙벽으로 오를 수 있는 신발을 만들어 준다며 계속 술만 마십니다. 아무래도 사다에겐 부탁하기 힘들다고 생각 후 전에 만났던 할머니에게 가면 돌의 신발을 얻을 수 있고 빙벽에 오를 수도 있습니다.

아랑전설2에서 사천왕을 고르는 방법이 챔프에 게재되었는데 잘 되지가 않아서 이렇게 엽서를 통해서 묻습니다. 다시한번 자세히 알려주세요.

김민수/

정말 죄송합니다. 저희 챔프에서 실수로 아랑전설2의 사천왕 고르는 방법을 틀리게 기재했습니다. 다시 한번 알려드리오니 양해바랍니다.

타카라 타이틀에서 B, A, X, Y, 상, 좌, 하, 우, L, R 순으로 누르면 됩니다.

안녕하십니까? 전 「로맨싱사가」를 하다가 막혀 이렇게 훈장님에게 부탁을 드립니다.

먼저 지상전함에 침입하는 방법과 와그너스의 클리어 방법을 알려주세요.

한원국/

지상전함에 가려면 대학을 건설하고 간바랜드를 통일해야 합니다. 대학과 간바랜드의 군사 두명과 대화하면 스텝의 지상전함을 만들어 들어갈 수가 있습니다.

그리고 와그너스의 공략 내용인데 어떤 보스나 쉽게 이길 방법이 있습니다. 술법연구소로 가서 물의 마법인 퀵타임을 얻으면 어떤 캐릭터도 퍼펙트로 물리칠 수 있으니 꼭 퀵타임을 만드시기 바랍니다.

겜훈장의 어릴적 고난상/챔프점수 100점
전재훈/

금단의 비법

벌써 금단의 비법도 2살이 되었습니다. 언제나 금단의 비법 담당자는 최고만을 추구하며 독자들이 게임플레이에 만족을 다하도록 노력하고 있습니다.
이번달에는 챔프 창간 2주년 기념인 관계로 게임의 비법수를 많이 늘렸습니다.

**** 팍팍 밀어 드린다!***

더욱 화려한 코너로 만들기 위해 자신이 발견한 비법을 비디오 테이프와 설명서로 받고 있습니다. (IBM PC는 캡처화면도 가능) 물론 엽서로도 참여가 가능합니다. 금단의 비법을 보내주신 분 중 장원에게는 슈퍼컴보이 게임 팩, 그리고 그외 분들에게는 소정의 챔프점수를 선물로 드립니다.

* 보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
금단의 비법 담당자 앞

SFC 귀신잡는 오니
숨겨진 무기를 찾는다

3개의 숨겨진 강력한 무기를 찾는 기술은 에조(홋가이도의 옛지명)에서 '얼음 꽃'을 얻게 되면 '신이 내림'을 전부 기억할 수 있는 조건이 된다. 이런 조건을 갖추게 되면 게임 중반의 귀신미궁을 클리어 할 수 있게 된다.

카마쿠라에서 요리토모와 싸우는 곳까지 게임을 진행할 수 있다. 이때, 요리토모의 집에 들어가서 마사코의 방에 있는 옷장을 살펴보면 이제까지 싸웠던 보스들이 차례로 나타나게 되는데, 마지막에는 '숨겨진 여귀신'과 싸우게 된다. 여기서 이기게 되면 '니치린의 위', '고기츠내 마루', '고우마의 검'이라는 공격력을 높이는 3개의 무기를 얻을 수 있다.

얼음 꽃을 준비하고 에조에서 인어에게서 꽃을 1개 받아둔다

'신이 내림'을 전부 기억해 두자 26종류인 [신이 내림]을 전부 기억해 모아두면 준비는 OK

귀신미궁을 클리어하면 카마쿠라의 요리토모 집으로 간다

마사코 방의 옷장을 살펴보자

보스 캐릭터들이 차례로 등장한다

마지막으로 [숨겨진 여귀신]이 출현하게 되는데 강한 적 캐릭터 중에 하나다

[숨겨진 여귀신]에게 이기게 되면 3개의 무기를 얻을 수 있다

무기의 이름	누구의 무기
니치린의 위	법륜의 최강 무기
고기츠내 마루	아코아의 최강무기
고우마의 검	히타기의 강력한 무기

SFC 귀신잡는 오니
파타골프에서 놀자

[처음부터]에서 게임을 시작해서, 주인공의 이름을 [골프!]라고 입력하면, 전투 필드 화면이 새롭게 바뀌고 파타골프의 플레이가 가능하게 된다. 이것은 파타만을 사용하여 볼을 컵에 넣는 미니 게임이다.

이와 같이 [골프]라고 입력한다

전투 필드에서 파타 골프가 가능하다. 파타를 사용해서 볼을 컵에 넣는 것이다

SFC 마더2
달걀로 부자가 되자

[달걀]은 보통 HP회복에 사용하는 아이템이지만, 달걀을 구입 후 잠시 있으면 '피요피요'라는 소리가 나고, 잘 살펴보면 [달걀]이 [병아리]가 되어 있다.

또, 잠시 더 있으면 이번에는 [병아리]가 [닭]이 된다.

[달걀]은 1개에 12달러로 살 수 있다

조금 지나면 [병아리]가 우는 소리가 들린다

잘 살펴보면 [달걀]이 [병아리]가 되는 것을 알 수 있다

[닭]은 1마리에 110달러에 팔고 있다

또 잠시 있으면 이번에는 [닭]의 우는 소리가 들린다

SFC 마더2
이름이 SMAP!!!

게임을 시작해 이름을 등록할 때 [맡겨둬 좋다]에 선택한다. A와 L을 3회 누르고, 3번째의 이름을 선택한다. 그러면 캐릭터나 좋아하는 음식 등의 이름이 [타구야]나 [모린바] 등의 인기 스타 그룹의 SMAP과 관계가 있는 이름이 된다.

화면의 좌측하단에 [맡겨둬 좋다]에 선택버튼을 두면…

모두 SMAP과 관계가 있는 이름이 된다

SFC 마더2
50달러를 받자

츠손마을 북서쪽에 위치한 호텔에서 1층 테이블에 있는 남자에 몇번이고 얘기를 걸어야 한다. 결국에는 [좋아. 그럼 쥬스라도 사지]라고 하면서 50달러를 준다.

귀찮더라도 몇번이고 얘기를 걸어보자

50달러를 받았다

SFC 마더2
직송배달

마파피자나 에스카르고 운송에 전화로 배달을 원하면, 곧 아버지에게 전화로 연락한다. 다음으로는 리세트해서 세이브한 곳에서부터 게임을 다시 시작하면 배달원이 곧 배달해 준다.

예를들어 마파피자에 전화해서 피자를 배달해 달라고 한다

그후에 곧 아버지에게 전화를 하고 세이브한다

리세트하고 게임을 다시 시작한다

배달원이 곧 피자를 가지고 온다

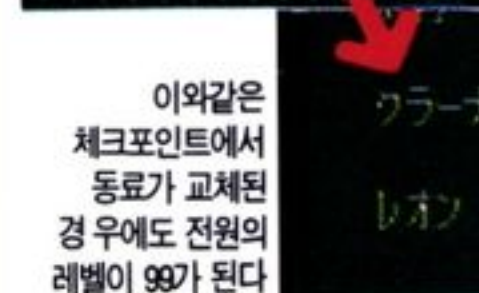
SFC 천사의 시
레벨이 99 !

전원의 레벨을 단번에 99로 만드는 기술이다. 우선, 게임 시나리오마다 준비되어 있는 체크 포인트로 가기전에 전원의 레벨을 아래 표에 나타난 레벨까지 올려둔다. 이 상태에서 체크 포인트를 통과하면, 보너스 경험치를 얻게 될 때 [레이어도들은 0 레벨 업]이라고 화면 메시지가 나온다. 여기서 전원의 레벨이 한번에 99까지 올라가고 능력치도 꽤 오를 것이다.

체크 포인드	LV
베렌에서 크라나를 구출했을 때	9
벨탑을 클리어할 때	25
후알에서 '크라운라스'를 얻었을 때	38
레큐펠성에서 레큐펠을 무찔렀을 때	47

* 이표는 각 체크 포인트 통과시에 필요한 LA(레벨)을 나타낸다.

예를들어 전원의 레벨을 99로 해두고 베렌에서 크라나를 구출할 때 체크 포인트를 통과하자

0 레벨 업되면 성공 ! !

이와같은 체크포인트에서 동료가 교체된 경우에도 전원의 레벨이 99가 된다

SFC SD비룡의 권
사운드, 스피드 상승

타이틀 화면에서 상, 상, 하, A, A, A, 스타트 버튼 순으로 누르면 모드 선택화면으로 된다.

여기서 STORY는 VS 모드를 선택 버튼을 누르면서 스타트 버튼을 눌러 선택한다. 그러면 사운드 모드가 되고 여기서 자유롭게 BGM을 들을 수 있다. 더구나 이 화면에서 스타트를 누르면, 캐릭터 선택화면이 된다. 여기서 선택 버튼을 눌러 사용 캐릭터 등을 선택해서 옵션화면이 나오면 0, 1, 2 이외에 3이라는 최고의 게임스피드를 추가할 수 있다.

타이틀 화면에서 상, 상, 하, A, A, A, 스타트 버튼 순으로 누르면 된다

모드 선택화면이 되고 STORY는 VS에 맞춰서…

선택을 누르면서 스타트를 누른다

스타트를 누르면 이 화면이 나오는데 선택 버튼을 누르면서 선택한다

이 화면이 되면, 십자 버튼으로 선택하고 A를 누르면 들을 수 있다

옵션 화면이 나오면 새롭게 첨가된 스피드 3을 선택할 수 있고 게임중에 스피드감을 즐길 수 있다

게임보이 뿌요뿌요
엔딩 보기

옵션화면에서 [KEY CONFIG]를 선택하면 화면이 바뀐다. 여기서 선택 버튼을 누르면서 Ⓐ와Ⓑ를 동시에 5회 누른 다음, 스타트 버튼을 누르면 엔딩을 볼 수 있다. 이 때 게임중에 등장하는 모든 캐릭터 소개와 스텝의 이름도 볼 수 있다.

옵션의 KEY CONFIG를 선택해서 A로 입력한다

A, B를 동시에 선택버튼을 누르면서 5번 누른다음 스타트

갑자기 엔딩화면이 나타난다

SFC 소드월드2
간편 셀렉트

소드월드2에 간편한 시스템이 발견되었다. 바로 버튼 하나로 윈도우를 불러낼 수 있는 비법이다. 방법은 마을에서 마을로 이동중에 셀렉트를 누르기만 하면 된다. 정말 간단하다. 개발 모드의 항목은 맵 콘트롤, 시나리오 콘트롤, 스프라이트 룩(SPRITE-LOOK), 세이브 체크, 음악교체 등 5개의 항목이다. 클리어한 사람이든 그렇지 않은 사람이든 반드시 이 기술은 사용해 보자.

맵 이동 중에 셀렉트 버튼만 눌러도 윈도우가 나온다. 나머지는 쉽게 찾을 수 있다

마프, 시나리오 콘트롤은 서툴게 다루면 다시 앞에서부터 해야 하므로 요주의 ! !

게임중에 등장하는 캐릭터 전원을 볼 수 있다

MD 랑그리사2

서라운드 모드를 찾아라!

전작 역시 꽤 어려웠던 시뮬레이션 게임이였지만, 이번 '랑그리사2'편 역시 예외는 아니다. 오늘도 전국의 10만명 매니아들이 TV앞에서 머리를 굴리고 있지 않을까? 이런 까다로운 게임에서 소개하는 중요한 기술은 바로 사운드 선택이라 할 수 있지!!

음악을 들어보면 게임이 즐겁지 않을 수 없기 때문에 반드시 음악을 들어봐야 한다고 담당자는 외칩니다.

방법은 어느 시나리오에서든지 게임을 시작해도 상관없다. 그리고 자신이 턴할 때 마프 위에서 2번째 좌측부터 2번째에 있는 무리에 커서를 두고 B를 계속누르면 OK!

무리를 여기까지 이동시킨 후 B를 계속 눌러준다

사운드선택., 하나를 들을 때마다 올라간다

SFC 선사라나가2

도구를 옮겨라!

어느정도 게임이 진행 된 후에, 맨처음부터 다시 하고 싶어한다. 그렇지만 초반에는 돈이 얼마 없고, 이동속도를 높이는 도구를 가지고 있지 않기 때문에 어렵다. 평범함을 싫어하는 유저들을 위해 이 기술을 소개한다.

어느정도 진행된 데이터로 필요한 아이템을 사 모으는 기술로는 전멸하기 쉽상. 그리고 리세트하지 않고 타이틀 화면으로 돌아가는 것을 기다린 후 거기서[처음부터]를 선택한 후 게임을 시작하여 처음에 가지고 있던 목검으로 다시 한번 도구장비를 선택하면 OK!

여기에는서 이미 전멸했을 때에 가지고 있던 무기를 볼 수 있으며, 게다가 도구 수량도 전부 옮길 수 있다. 이것을 잘 활용해서 즐거운 모험을 즐겨보자.

전멸하면 리세트하지 않고 타이틀 화면에서 기다리자

목검을지니고, 한번 더 장비를 선택하면…통과

MD 샤이닝포스2

영어공부를 할까?

이 게임의 오프닝은 사실 나레이션이 들어가 있다. 이미 들어서 잘 알고 있겠지만, 나레이션에 들어가기 전에 2P쪽의 파트에서 A를 누른다. 그러면 나레이션이 영어로…

이것으로 영어를 연습해 보자

SFC 와일드 건즈

스테이지 선택 비법

플레이어가 선택화면에서 선택 버튼을 누르면서 A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B를 누른다.

그 다음으로는 캐릭터를 설정하고, 스테이지 선택화면이 나오면 4개의 스테이지에서 좋아하는 스테이지를 선택하면 된다. 더구나 스테이지 선택화면에서 같은 커멘드를 한번 더 입력하면 맨 마지막 스테이지의 플레이가 가능하다.

이 화면에서 커멘드를 입력하고 플레이어 캐릭터를 결정한다

스테이지를 선택한다. 또 같은 커멘드를 입력하면

맨 마지막 스테이지에 들어가는 것이 가능하다

MD 에코 더 돌핀2

사운드 테스트

플레이 중에 에코를 방향전환시키고, 정면을 향할 때에 보스를 만나게 된다. 여기서 A. B. C. B. C. A. C. A. B 순으로 누르면 데파트 모드 화면이 나온다. 사운드 테스트는 번호를 선택해서 B로 효과음, A는 음악이 시작한다. 메시지 테스트는 번호를 선택한 다음 B로 시작하면 된다. 이 이외의 항목은 번호를 선택해서 스타트를 눌러주면 각각의 상황에서 게임이 시작된다.

메뉴화면이 된다

에코가 정면을 향했을 때의 포즈

A, B, C, B, C, A, C, A, B 순으로 누른다

항목	설명
STAGE NAME	스테이지 선택. 좌우로 번호 선택
SOUND NUMBER	사운드테스트. 좌우로 번호 선택
MUSICE TEMPO	사운드의 속도. 좌우로 번호 선택
MESSAGE NUMBER	메시지 테스트. 좌우로 번호 선택
UNLIMITED LIFE	하나가 되면 무적. 좌우로 선택
THLEPORTER X	에코의 가로방향의 출현장소 설정. 좌우로 숫자 선택
TELEPORTER Y	에코의 세로방향의 출현장소 설정. 좌우로 숫자선택
FORCE EASY GAME	하나가 되면 쉬운 모드. 좌우로 선택
FORCE EASY BSONAR	하나가 되면 4방향에서 노래가 나온다. 좌우로 선택
FORCE HEAD GAME	하나가 되면 하드 모드, 좌우로 선택

독자들이 공개하는 금단의 비법

(금단의 비법을 보내주신 독자분들중 게재된 분에게는 각각 챔프점수 300점씩을 드립니다)

SFC | FF6
홈치기 기술의 특허

저는 열성 챔프독자입니다. 친구에게도 가르쳐주지 않은 금단의 비법을 공개합니다. 우선 FF6편에서 훔치다라는 특수 명령이 있는데, 여기서 액세서리 '전승의 표시'와 '도적의 팔찌'를 장비하면 커멘드가 강탈로 바뀐다. 그후 4배의 효과를 발휘할 수 있다.

장준호/

장원 당첨! 장준호 독자에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.
집이 경기도인 관계로 집으로 우송해드리겠습니다.

ARC | 왕중왕
초필살기

게임챔프에 소개된 필살기와는 좀 다르군요. 더 정확한 필살기를 다시 소개합니다.

조규섭/

MD | 피파 축구
벌칙을 피하는 법

먼저 옵션 모드에서 파울을 FULL로 조종하고 경기를 시작한다. 경기중 반칙을 하면 심판이 나올 것이다. 이 때 선수를 도망치게 한다. 그러면 퇴장이 아닌 다음에는 벌칙을 당하지 않을 수 있다.

김석현/

SFC | FF6
최강의 방패 발견!

'피에 젖은 방패'를 착용하고 250여번 정도 전투를 하면 저주가 풀릴 것이다. 이 때 방패의 이름이 영웅의 방패로 바뀔 것이다. 일단 얻으면 적의 공격을 흡수하거나 무효화시킨다. 검과 동시에 사용하면 회피율이 높아진다.

정진일/

GB | 아랑전설
4천왕을 사용하자

전원을 켜고 'TAKARA(타카라)'라는 로고가 나오면 셀렉트를 3번 누른다. 그후 잘 살펴보면 4천왕을 사용할 수 있게 된다.

이재선/

GB | 젤다의 전설
토종닭의 유력을 보자

마을에 가면 닭들이 많이 있는데, 링크가 갖고 있는 무기로 가축을 학대하면 엄청난 결과가 일어난다. 동물을 학대하면 안된다는 교훈을 받을 수 있으므로 한번쯤 시도해 보기 바란다.

이재선/

독자의 썰렁(릴레함메르) 금단의 비법

생활지혜 | 전기종
전기세 아끼는 법

친구에게 선심쓰는 척하며 오락기를 빌려준다. 단, 패드는 빌려주지 말고, 게임을 하고 싶으면 패드를 친구집에 갖고 가서 게임을 즐기고 다시 온다.

윤석/

생활지혜 | 전기종
친구의 파손된 게임기 변상

친구의 게임기, 팩 등을 실수로 파손시키면 친구는 물어달라고 할 것이다. 그때 재빨리 빛나는 이(이빨)로 친구의 몸을 물어준다. 우정이 깊다면 더 꽉 물어주자. 신발은 물지 말자. 똥 밟았을지 모르니까.

박경진/서

생활지혜 | 전기종
백업이 없는 게임을 저장

게임을 진행하다가 게임을 저장하고 싶은 곳이 나오면 잠시 멈춘다(PAUSE). 그리고 POST-IT을 이용해 작업중이라는 말을 써 붙인다. 다시 게임을 로드할 경우는 POST-IT을 때고 포즈를 풀면 된다. 만일 게임에 포즈가 없다면 동생에게 지키고 있으라고 한다. (실험중 전기세 엄청 나왔음)

최진호/서

IBM-PC | 하드웨어
HDD의 용량을 불리자

먼전 컴퓨터의 본체를 모니터와 키보드로 분리시킨 다음 본체를 화장실로 가지고 간다. 그리고 욕조에 미지근한 물을 가득 담은 후 본체를 욕조에 며칠 둔다. (주의 : 용량은 불어날지 모르지만 컴퓨터가 작동이 잘 되지 않는다. 어쩌면 좋아! 물어줘!)

김명진/서울시

챔프지혜 | 점수관리
버그를 잡아라로 게임팩

버그를 잡아라는 항상 최고의 버그잡이에게 게임팩을 선물로 준다. 그러므로 밤새워 최고의 버그를 잡은 후 엽서에 기재해 보낸다. 그럼 자기가 안뽑히고 배겨! (단, 버그 잡는 것이 고생이라서 그렇지… 너무 썰렁한가, 릴레함메르)

김선태(생태?)

챔프 클럽

신상품, 카세트 테이프, CD, 비디오 서적, 가볼만한 곳, 연극, 영화

신상품

울트라 라이트

이것이 세계 최소형의 FM 라디오!
깨끗한 음질을 위한 안테나까지, 초미니 사이즈에도 있을 건 다 있어요.

◆ 판매 : 에델저팬
◆ 문의처 : 일본 03-5442-1301
◆ 가격 : 3,800엔

슈퍼 스화 Ⅱ 퍼즐

〔슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ〕가 퍼즐로 등장했다!
홀로그램 기법을 이용해서 보는 각도와 빛의 양에 따라 변화, 입체감을 즐길 수 있는 화려한 퍼즐.

◆ 판매 : 센트럴 하비
◆ 문의처 : 일본 03-3862-6231
◆ 가격 : 2,000엔

터치 판넬 게임

펜으로 직접 캐릭터를 조종할 수 있는 신감각의 미니 게임. 3종류의 스페셜 기술을 구사하여 오천과 트랭크스가 마인 부우와 통쾌한 격투를 펼친다.

◆ 판매 : 반다이
◆ 문의처 : 일본 03-3847-5011
◆ 가격 : 2,980엔

룸랑그 부메랑

실내에서도 간편하게 즐길 수 있는 부메랑이 나왔다!
부드러운 우레탄 소재로 만들어져 가볍고 안전해요.

◆ 판매 : 타카라
◆ 문의처 : 일본 03-3603-2131
◆ 가격 : 780엔

라이온 킹 주머니

〔라이온 킹〕의 용감한 사자들이 새겨진 귀여운 주머니가 나왔다!
대, 중, 소의 3가지 사이즈로 꼭 필요한 물건만 넣고 다닐 수 있는 실용적인 주머니.

◆ 판매 : 종이와 연필
◆ 문의처 : (02)333-4211
◆ 가격 : 1,500~3,500원

플래쉬 스크린

TV 스크린을 향해 발사~.
신기한 야광빛 광선으로 스크린이 새롭게 변했다가 요술처럼 사라지는 플래쉬 스크린만 있으면 모두 최첨단의 아티스트가 될 수 있다!

◆ 판매 : 마텔
◆ 문의처 : 일본 03-5563-2403
◆ 가격 : 3,900엔

멀티 어뎁터 오토

이제 슈퍼컴보이를 친구들과 함께 즐기자!
세계 최초, 최소형 사이즈, 5인 동시 플레이 가능, 유저를 생각한 저렴한 가격의 멀티탭.

◆ 판매 : 옵틱
◆ 문의처 : 일본 03-5762-1041
◆ 가격 : 2,380엔

카세트 테이프

김대일

작사, 작곡, 편곡 및 각종 악기 연주에 능한 재주꾼 김대일이 데뷔앨범을 발표하였다.

김대일은 미국 유학중 가요제에 입상한 경력으로 교포사이에서는 널리 알려진 가수. 〈사랑보다 좋은 사랑〉이 타이틀 곡인 이 앨범은 펑키, 하우스, 팝 등의 리듬을 기초로 한 흥겨운 댄스뮤직 위주로 구성되어 있는데, 특히 〈잃어버린걸까〉와 〈이 세상 다할 때까지〉는 각각 윤상, 김광석이 선사한 미발표곡이어서 화제가 되고 있다.

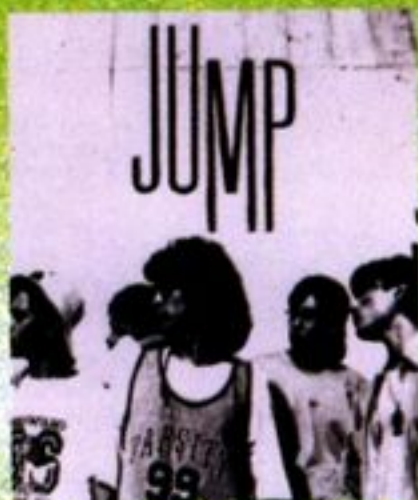
◆ 발매원 : 디지탈 미디어 ◆ 문의처 : (02)508-0020 ◆ 가 격 : 4,000원

김태영

MBC 드라마 〔종합병원〕의 삽입곡으로 인기를 모으고 있는 〈혼자만의 사랑〉의 가수 김태영의 뒤늦은(?) 데뷔 앨범이 나왔다. 매력적인 허스키 보이스로 이미 많은 팬을 확보한 김태영의 〈혼자만의 사랑〉은 1집을 준비하던 중 〔종합병원〕의 음악담당자에게 발탁되어 먼저 외출한 곡. 이 외에도 〈피카소에게〉, 〈홀로 견딜 시간 속에서〉 등이 수록되어 있다.

◆ 발매원 : 킹 레코드 ◆ 문의처 : (02)921-0390 ◆ 가 격 : 4,000원

점프(JUMP)

그룹 점프의 데뷔 앨범. 하드 락 그룹인 점프의 멤버는 보컬과 작사/작곡에 서승규, 기타와 작곡에 엄홍래, 석원진, 베이스와 작사/작곡에 안재룡 그리고 드럼에 조혁수로 구성되어 있다. 전 멤버들이 작사/작곡에 참여하고 있어 이들만의 독특한 사운드를 창출해 내고 있으며, 타이틀곡인 〈용기를 내봐〉를 비롯하여 〈네가 하는 나의 애기〉, 〈다 시작하는 거야〉 등 총 9곡이 수록되어 있다.

◆ 발매원 : 지구레코드 ◆ 문의처 : (02)353-3151 ◆ 가 격 : 4,000원

'94 창작국악동요제

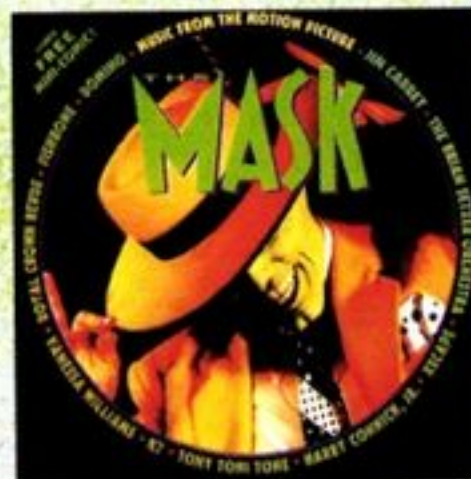
지난 9월 6일에 국립국악원 소극장에서 열린 '94 창작국악동요제 실황 앨범. 92년에 처음 열린 창작국악동요제는 우리 전통 음악의 활성화와 계승을 위한 취지로 흥겨운 우리 가락과 아름다운 가사로 일반 동요와는 다른 느낌을 준다. 이번 '94 창작국악동요제엔 전국에서 참여한 98개팀 중 1차 예선을 통과한 14개팀이 열띤 경합을 벌였다.

대상을 받은 〈뱃노래〉와 〈춤〉, 〈뜸부기〉 등의 14곡, 그리고 전년도 대상곡인 〈풍년놀이〉가 수록되어 있다.

◆ 발매원 : 지구레코드 ◆ 문의처 :(02)353-3151 ◆ 가 격 : 4,000원

C D

마스크 -오리지널 사운드 트랙-

가공의 도시 에지시에서 소심하고 유약한 은행원 스탠리 입킨스는 우연히 초록색의 마스크를 줍게 된다. 그리고 마스크를 쓰자마자 딴 사람으로 변한다. 놀라운 힘을 지녔을 뿐만 아니라 낭만적이고 유머가 있다. 밤마다 그 마스크를 쓰고 도시로 나와 자신이 하고 싶었던 일들을 해나간다는 코믹한 스토리로 영화의 사운드 트랙 역시 영화만큼 박력넘치고 익살스럽다.

◆ 발매원:선경 ◆ 문의처:(02)756-5151 ◆ 가 격:11,000원

라이온 킹 -우리말 더빙판-

〔미녀와 야수〕〔알라딘〕에 이어 세번째로 소개되는 〔라이온 킹〕의 우리말 더빙판 오리지널 사운드 트랙은 한국에서 녹음한 테이프를 미국에서 믹싱 작업을 해 온 역대 더빙판 앨범 중에서 제일 세련되고 매끄러운 사운드를 실은 수작이다.

아프리카 특유의 리듬감이 그대로 살아있는 음악, 여기에 국내 정상급 성우와 가수들이 참여한 〔라이온 킹〕 우리말 더빙판은 귀에 쏙쏙 들어오는 가사가 더욱 매력을 던져 줄 것이다.

◆ 발매원: 서울음반
◆ 문의처 : (02)786-4521
◆ 가 격 : 10,000원

카이저 너클

타이토 최초의 본격 대전형 격투 게임 [카이저 너클]의 사운드 CD가 발매되었다. 오리지널 작곡의 어레인지판과 [V.C.O. 파워 시어터] 등을 수록하였다. 타로트 카드도 붙어 있는 호화 CD이다.

◆ 발매원: 포니캐논 ◆ 가격: 2,000엔

탄생-데뷰

PC엔진 CD ROM의 대히트작 [졸업]의 스탭이 재결합하여 내놓은 기대 신작 소프트의 사운드 CD가 발매되어 주목을 받고 있다. 초호화 성우진이 꾸민 야심작이다.

◆ 발매원: NEC 애비뉴 ◆ 가격: 3,000엔

비디오

닌자 거북이3

발매 당시부터 화제를 모으던 닌자 거북이 시리즈의 제 3탄 [닌자 거북이3]가 비디오로 발매되었다. 과거와 현재를 종횡무진하며 활약하는 거북이 4총사가 시간과 공간을 초월하여 맨하탄 사무라이의 진수를 보여주는 대액션극이다.

◆ 발매원: 폭스 비디오
◆ 문의처: (02)511-1302

마이걸 2

에서 다시 선보인다. [나홀로 집에]로 일약 대스타덤에 오른 맥컬리 컬킨과 [마이걸]에서 열연을 한 13세의 소녀 안나 [마이걸]의 요정 안나 클럼스키가 맥컬리 컬킨과의 핑크빛 추억을 가슴에 새긴 채 오스틴 오브라이언과 [마이걸2] 클럼스키가 또 한번 세계를 놀라게 한 사랑의 쿠테타 [마이걸2]가 비디오로 출시되었다.

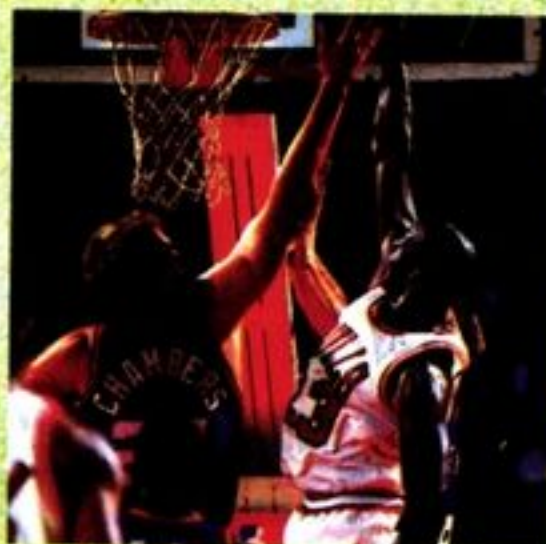
◆ 발매원: 폭스 비디오
◆ 문의처: (02)511-278-9028

취권3

홍콩의 정통 무협 감독들이 뭉쳐 새로운 무협 영화의 부활을 준비하여 만든 [취권3]는 전혀 예상치 못한 캐스팅과 새로운 스토리, 관객의 눈을 속이지 않는 정통 액션으로 다시 태어났다.

[취권1, 2]에서 성룡이 맡았던 역할은 그의 비중을 감안해 현재 홍콩 사대천황 중 첫 번째로 꼽히는 유덕화를 캐스팅해 필사의 의지를 보여주고 있다.

◆ 발매원: 폭스 비디오
◆ 문의처: (02)278-9028

NBA 농구 시리즈

NBA의 일급 비밀을 최초로 공개한다. NBA 환상의 하이라이트들을 모은 비디오로 제 3탄 [NBA 에어 화이터]와 제 4탄[NBA 드림 플레이]는 기상천외의 3점슛 퍼레이드와 신비의 호크슛, 경기종료 직전의 역전 하이라이트, 최장거리 중거리슛, 그리고 슬램덩크, 잼의 파워 플레이를 선보여 NBA 농구의 진수를 보여준다.

◆ 발매원: M&M 스케치
◆ 문의처: (02)501-1480

서적

PC 선생님

요즘은 누구나 쉽게 다루는 PC, 그러나 결코 쉽지만은 않다. 어려운 PC를 쉽게 배우는 방법을 소개한 〈PC 선생님〉이 나왔다.

〈PC 선생님〉은 책내용을 두 장의 디스켓에 담고 있는데, 컴퓨터 화면을 통해 직접 컴퓨터와 도스(DOS)의 기초 및 각종 명령어를 간편하게 배울 수 있을 뿐 아니라 응용 프로그램을 이용해 실제로 연습해 볼 수도 있다. 또 복잡한 윈도우를 만화로 엮은 〈아하! 윈도우〉가 부록으로 수록되어 있다.

◆ 발행원 : 영진출판사
◆ 문의처 : (02)794-9000
◆ 가 격 : 33,000원

삼국지3 핸드북

코에이사의 〈삼국지3〉 공략집이 나왔다. 〈삼국지3〉에 등장하는 500여명의 무장들에 관한 정보와 각종 능력치, 6개의 시나리오별 군주의 정보, 나라의 규모, 부하 장수의 정보 등이 자세하게 나와 있다. 또한 HEX전 소개 부분에서는 각 나라의 지형, 위치 등이 수록되어 있고, 근접국가 위치와 원전에 따른 전략, 전술이 소개되어 있다. 〈삼국지3〉의 전체적인 내용파악이 이루어져 게임을 더욱 박진감 있게 즐길 수 있을 것이다.

◆ 발행원 : 범아정보
◆ 문의처 : (02)401-2531
◆ 가 격 : 9,900원

공개 소프트웨어 가이드5

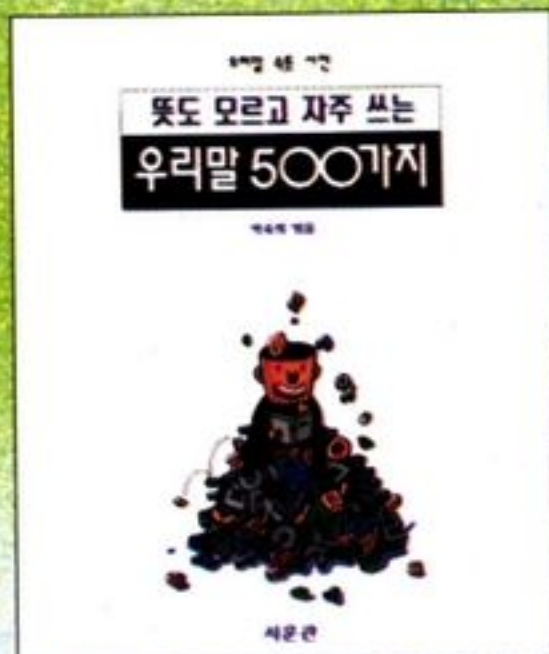
적은 양으로 많은 정보를 얻을 수 있는 책 〈공개 소프트웨어 가이드5〉가 컴퓨터 서적 전문 출판사 에스컴에서 나왔다. 영어, 타자, 운전 면허는 물론 컴퓨터와 성경 공부까지 현대인이 알아야 할, 그러나 좀처럼 배우기 어려운 것들을 게임을 하는 것과 같이 쉽고 재미있게 할 수 있도록 꾸며져 있는 것이 이 책의 특징이다.

부록으로 〈공개 소프트웨어 가이드5〉(소프트웨어 프로그램 2HD 디스켓 2장)를 수록하고 있다.

◆ 발행원 : 도서출판 에스컴
◆ 문의처 : (02)512-3529
◆ 가 격 : 10,000원

뜻도 모르고 자주 쓰는 우리말 500가지

"돈을 맡기는 데가 왜 금행(金行)이 아니고 은행(銀行)인가요?"

흔히 알고 있다고 생각해도 막상 물어오면 대답하기 힘든 일상어들의 풀이법을 재미있게 모은 책이 나왔다. 올바른 언어를 구사하려면 시사용어나 유행어보다는 일상용어를 정확히 알아야 하며, 그런 의미에서 이 책은 논술고사를 준비하는 수험생과 사고체계를 넓히려는 대학생들에게 적절하고 요긴한 동반자가 되어 줄 것이다.

◆ 발행원 : 서운관
◆ 문의처 : (02)522-3264
◆ 가 격 : 6,000원

가볼만한 곳

짚 풀 생활사 박물관

짚 풀 생활사 박물관은 농경문화를 주로 해온 우리 조상네들의 지혜가 깃들어 있는 민속자료를 체계적으로 수집 보존 연구하는 곳이에요. 근데… 짚과 풀은 썩기 마련인데… 후후후~ 그런고로 이곳은 자료의 부패 방지를 위해 독특한 전시방법을 이용하고 있답니다. 그냥은 절대 가르쳐 줄 수 없구요, 직접 찾아가서 확인하세요. 춘리는 입을 꼭 다물랍니다.

개관 시간: 매주 수,목요일
오전 10:00 오후5:00
입장료: 무료
문의처: 짚 · 풀 생활사 박물관
(02)-516-5585

연극

개구장이 또또와 왕바보

어린이들에게 공부만을 강요하는 부모들에 의해 어린이들은 꿈과 희망을 잃어버린 채 부모의 소유물로 전락하고 마는 것이 요즘의 세태이다.

이 연극은 그런 부모들에게 경종을 울리고 남의 것을 훔치는 일이 얼마나 나쁜 결과를 초래하는 지를 코믹하게 그리고 있다.

공연 일시: 94년 11.1~11.30
평일: 11시, 2시
토,일요일: 12시, 2시
입장료: 3,000원 균일
공연장소 및 문의처: 현대토아트홀
(무역센터 현대백화점 8층)
TEL.(02)552-2775

영화-포레스트 검프(Forrest Gump)

"바보란 바보같은 짓을 하는 사람을 말한단다"

영화 [필라델피아]로 94년 아카데미 최우수 남우주연상을 받은 바 있는 톰 행크스의 연기가 돋보이는 작품. 저능아 포레스트 검프의 더듬는 말투와 느린 행동을 통해 바라본 진정한 사랑의 의미, 그리고 정상인조차 할 수 없는 그의 인생 역정이 감동을 자아낸다.

개봉관: 피카디리극장, 반포시네마,
그랑프리극장, 롯데월드1관,
명보극장
개봉일: 상영중
중학생이상 관람가

보너스 특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차로 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 챔프티켓을 모아 챔프 창구에서 표를 끊으시면 푸짐한 점수와 선물을 드립니다. 애독자 여러분! 어서 빨리 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 2주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본중 1부 또는, 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로는 만족할 수 없는 여러분들을 가륵히 여겨 게임챔프 역장님이 드리는 멋진 선물!! 게임에서 등장하는 캐릭터들의 멋진 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다.
카드에 적혀있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되고, 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점씩의 챔프티켓을 드립니다. 멋있는 카드도 모으고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정된 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시죠? 그러나 실망은 금물… 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 책속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인「틴틴 갤러리」,「금단의 비법」,「보너스 환상퀴즈」,「버그를 잡아라」,「네모네모 로직」등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 마세요!

11월호 보너스환상 퀴즈

문제 : 최근 몇달동안 아케이드 게임의 문제만을 출제하여 편파적이라는 건의를 적극 수렴하였습니다. 수퍼 알라딘보이의 귀여운 마스코트인 '소닉'의 새로운 게임에 관한 문제입니다. 지금까지 나온 소닉시리즈나 타게임들과는 다른 독특한 시스템을 도입하고 있는데 이 시스템은 과연 무엇일까요? (게임챔프 12월호를 보면 쉽게 알 수 있습니다)

*이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 11월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 9명에게 소정의 챔프점수를 드리며, 나머지 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1994년 11월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 12월호를 보세요)

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본
2,500점 게임 캐릭터 인형	2,700점 IBM 게임 디스켓	3,000점 패밀리용 게임팩	4,000점 MD게임팩
4,500점 스포키 시계	5,000점 SFC 게임팩	6,300점 슈퍼 원더보이	6,500점 현대 미니컴보이
6,700점 SFC용 멀티탭	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

IQ. 200에 도전하는 네모네모로직

억세게 운좋은 분들

12월호 네모네모로직 문제

세로열(왼쪽부터, 위에서 아래로): 1 2 / 2 2 2 2 / 2 2 2 / 2 2 2 1 1 / 2 2 2 2 1 / 2 2 1 1 / 2 7 1 1 / 2 7 1 1 / 2 2 1 1 / 2 2 2 2 1 / 2 2 2 1 1 / 2 2 2 / 2 2 2 2 / 1 5 / 5

가로줄(위에서부터): 12 / 12 / 0 / 12 / 12 / 2 / 1 2 1 / 2 2 2 2 3 / 2 2 2 1 / 2 1 / 1 1 1 / 1 1 1 2 / 2 6 2 / 2 2 / 10

마감 : 94년 11월 20일까지
힌트 : 현재 개발된 네모네모 로직의 독해법보다 더욱 쉬운 독해법이 별책부록(2) 15~16 페이지에 있습니다.
응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 「네모네모 로직 정답란」에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.
당첨자발표 : 게임챔프 95년 1월호
상품 : 정답자 10명을 추첨, 1명에게는 슈퍼컴보이용 게임팩 1개를 드리며, 나머지 9명에게는 챔프점수 300점씩을 드립니다.

11월호 네모네모로직 문제 정답

11월호 노노그램 퍼즐 당첨자 발표

최승우/

이상 1명은 게임팩 1개
협찬 : 포스트 (704-1573)

이성찬/
김진현/
문정인/
김재민/
이동희/
한종현/
김현태/
김은미/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

정정합니다

지난 11월호 네모네모 로직 문제가 틀리게 출제되어 문제를 풀지 못한 독자들에게 사과드립니다. 그리고 다시 한번 도전해 보기 위해 틀린 곳을 바로 잡습니다.
세로열 6번째줄 : 3 2 8이 아니라 2 8
7번째줄 : 4 1 1 5 2가 아니라 3 5 2
8번째줄 : 1 3이 아니라 4 1 1 1 3

11월호 보너스 환상특급 정답자 발표

정답 : 6명

이경미/

이상 1명은 슈퍼컴보이용 최신 롬팩 1개
협찬 : 스테이지원 (702-5087)

신재덕/
안정수/
곽준영/
조동진/
김선기/
정석환/
손갑재/
박현석/
여현동/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

네토막 만화극장

'짜~ 쨘!'

드디어 챔프도 두살을 먹는다!! 이제 나 기똥차도 더욱 노력해서 웃음속에 진리가 담긴 훌륭한 만화만을 뽑아야지! 챔프 애독자 여러분들의 2주년 축하 네토막 만화들 더미에 푹 파묻혀 새롭게 마음을 가다듬는 우리의 히어로 기똥차 씨. 애독자들의 작품을 꼼꼼히 들여다 보며 심오하고 숭고한 예술혼을 불어넣고 있는 그의 얼굴에는 어느새 땀방울이 맺혀 뚝뚝 떨어지고 있습니다. 여러분들의 훌륭한 작품들을 겸허하게 심사하고 있는 기똥차 씨에게 변함없고 아낌없는 성원 부탁해요. 참, 창간 2주년을 기념해서 기똥차 씨 마음대로 챔프 점수를 두배로 드립니다!

이달의 챔프상

갈포드의 불행!!

김우경 /

챔프점수 2,000점

슈퍼 갑환상

김갑환의 "초,초필살기"!!

김인태 /

챔프점수 1,600점

헬프(HELP) 가일! 상

가일의 그림자 던지기!!

전채호

챔프점수 1,200점

그 외 애석상을 받으신 분

최영재

이일훈

강용훈

김민효

김종희

편광진

연승준

김정산

박근우

홍주원

네토막 만화를 보내주세요

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품 뿐만 아니라 정성이 깃든 만화를 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8Cm, 가로 5Cm 박스 4칸(박스간격 5mm)규격으로 보내 주시면 됩니다. (만화 제목 명기할 것!)

보내실 곳: 우편번호140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞 (전화문의는 02-702-3213)

이상 10명은 챔프점수 400점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 언젠가는 활짝 웃을 수 있는 날이 반드시 올 것입니다. 그리고 이름이 없다는 것은 다음 호에 선정될 수 있다는 높은 가능성을 의미하는 것입니다. 이번 달에 뽑히지 않은 독자에게 행운있으라!

우리는 동지! 상

겐안은 이발사!

노길보 /

챔프점수 1,000점

박힌돌 조심! 상

살긴 살았지만…

김명윤/

챔프점수 1,000점

파워 웨이브! 상

앗! 나의 실수

조용호/

챔프점수 600점

챔프마당

신세대 챔프 독자 중고주의 선언!

안녕하세요. 챔프마당의 마당녀입니다. 자신이 당장 갖고 싶거나, 급히 처분하고 싶은 물건이 있다면 지금 관제엽서에 아래 양식을 작성해서 챔프 마당 담당자 앞으로 보내주세요. 꼭 필요한 사람들에게 도움을 주는 것! 이것이 게임챔프 신세대의 중고중의 방식입니다.

쌤쌤마당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이름
SFC+팩15+패드2+마우스+미니컴보이	NG+사무라이스피리츠+스틱2	18:00-19:00		한승현
NG+스틱2+용호의 권2	듀오R+아케이드 카드+CD2 또는 MD+메가CD	아무때나		최동일
MD용 베어너클3+랜드스토커	MD용 삼국지3 또는 대항해시대2	18:00이후		윤성대
FC+화이어앰블렘 외전+팩1+1-2만원+공략집	미니컴보이+사무라이스피리츠나 젤다의 전설	토, 일 저녁		공대영
SFC+패드2+주변기기+신종팩4+구팩1+3만원	MD+메가CD+패드2+CD2-3+MD팩2-3	18:00이후		윤병현
SFC+주변기기+팩 2+10만원	MD2+메가CD2+슈퍼SF2+CD1	편지로		이해원
IBM PC용 420MD HDD	PCE듀오+주변기기+CD2(제너두)	토요일 15:00-일요일 24:00		김성호
미니컴보이+어뎁터+사무라이스피리츠+1만원	SFC+패드1	20:00-22:00		전재훈
IBM PC SIM-FARM+미스터손+PEE와GITY+잡지1	그날이오면4+축구게임 심시티2000+디스켓2통	19:00-20:00		김병태
슬램덩크 팩+1만원	태권도 팩	19:00-21:00		김진욱
GB+조이스틱1+팩7	SFC+팩1	18:00-20:50		김주태

판매 마당

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
슈퍼콤X-1600(FC)+팩3(젤다의 전설, 가차폰전사5, 열혈물어)스틱1	8만원	아무때나		김기공
MD+패드1+어뎁터+용호의 권+소닉2+RF단자	15만원	주말 13:00-15:00		박종희
PCE듀오+CD2(졸업, 코즈믹환타지3)	24-26만원	18:00-20:00		설승권
FC+팩5	5-6만원	19:00-24:00		박희수
MD+팩8+패드2+게임잡지 다수	18만원선 (상호 만족 가격)	아무때나		이영호
PC엔진듀오-R	20만원	평일 23:00이후		이윤석
SFC+패드+조이스틱+팩4+미니청소기	22만원	20:00-22:00		이덕규

○ 보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
챔프마당 담당자 앞 (우편번호 : 140-111)
마감은 매월 10일까지 입니다. (마감일 명시!!)

구합니다

구입물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
메가 어뎁터	1만5천원	17:00-18:00		박한성
북두의 권(한국어판 또는 일본어판)	상호만족가격	24:00-1:00		정진혁
애플시드(해적판 : 기갑경찰애플)	원가의 60%	월-금		강인대
PCE듀오용 아케이드카드, 멀티탭	각각 5만5천원 1만5천원	17:00이후		김영근
SFC+주변기기+팩	6만원	7:00-21:00		문명철
NG용 월드히어로즈2	4만5천원-5만원	17:30-20:00		김명진
3DO	20만원	16:00-18:40		유선재
드래곤볼Z외전 완전공략집+격투천하제일무도회+화이널환타지3	각각 3천원, 6천원 6천원	월-금 19:30-21:00		서지원

알립니다

알립니다. (게임클럽, 게임제작, 공고, 대회, 축제 환영)

알림내용 : 대전 게임천국에서 UFO디스켓을 장당 3천원선으로 판매하고 있습니다. 많은 애용 부탁드립니다!
연락시간 : 아무때나
연락처 : 대전 게임천국 (042)531-2854

알림내용 : L85A1 전동건(장총)을 5만원에 팝니다. L85A1을 6-8만원에 사시면 사시는 가격에 따라 일본만화 TAPE를 드립니다.
연락시간 : 11월 이후 21:00-22:00
연락처 :
이름 : 고영옥

변화하는 국제화 시대에 대응하며 챔프마당 이용자의 편의를 제공하기 위해 약자를 지정합니다.

- ○ 슈퍼컴보이, 슈퍼패미컴 : SFC
- ○ 수퍼알라딘보이, 메가드라이브 : MD
- ○ 네오지오 : NG
- ○ PC엔진 : PCE(듀오)
- ○ 패밀리 : FC
- ○ 겜보이 : GB
- ○ 핸디알라딘보이, 게임기어 : HGG
- ○ 미니컴보이 : HGB

또한 연락시간은 전시(전쟁시)를 대비해 00:00-24:00으로 통일합니다.

잘쓰면 이익! 못쓰면 헛고생!

위 내용으로 인해 일어나는 불미스러운 사고는 본사가 책임지지 않으며, 참여하시는 분도 주의해 주시기 바랍니다. 또한 전화번호 공개를 원치 않으시는 분은 연락처에 주소를 쓰셔도 무방합니다.

장난전화를 삼가세요.

최근 전화서비스 전산화로 장난전화시 전화거신 분의 전화번호 조회가 가능하므로 형사고발의 조치가 있습니다.

인기코너 챔프마당에 참여하시려면

챔프마당에 참여하시기 위해서는 원하는 코너의 양식에 따라 내용을 엽서에 기재하신 후 아래 주소로 보내주세요. (단, 위 양식대로 보내주시지 않으시는 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품의 가격이 현실과 맞지 않는 분, 이름을 기재하지 않거나 가명으로 기재하신 분은 참여하실 수 없습니다.)

챔프 만남의 광장

펜팔

박원철(고교 2학년 · 18세)

안녕하세요! 게임과 음악을 좋아하는 박원철입니다. 무언가에 관심이 있는 분과 편지를 나누고 싶습니다. 나이가 많건 적건 상관은 없습니다만, 여자분이라면 대환영입니다.

●연락처:

노정용(고교 3학년 · 19세)

안녕하세요! 어느덧 낙엽이 지는 가을이군요. 저로 말하자면 편지를 원없이 쓰고 싶어하는 사람입니다. 제 질문에 한가지라도 해당되시는 분은 가차없이 편지를 띄우세요.

- 게임의 '게'자도 모르지만 배우고 싶은 분
- 재미있는 답장을 받고 싶은 분
- 진짜로 멋진 남자와 따뜻한 마음이 필요하신 분

●연락처:

홍혜진(중학교 2학년 · 15세)

안녕하세요. 편지 친구를 사귀고 싶은 어여쁜 중학생입니다. 애니메이션이나 만화, 게임에 관심있는 분은 편지하세요. 특히, 슈퍼컴보이나 패밀리를 가진 남학생이라면 좋겠어요.

●연락처:

장윤수(중학교 1학년 · 14세)

게임과 만화를 엄청나게 좋아하는 14세 소녀입니다. 좋아하는 장르는 액션이며, 가지고 있는 게임기는 슈퍼컴보이와 IBM PC입니다. 진솔한 이야기를 함께 나눌 수 있는 친구라면, 백이면 백 모두 답장해 드리겠습니다.

●연락처:

조수영(중학교 3학년 · 16세)

안녕하세요! 롤플레잉을 좋아하는 여자 친구나 동생을 사귀고 싶어요.

관심있는 분 없나요?

나의 신상명세

이름: 조수영(본인이 봐도 반할 만큼 잘 생겼음)

키: 178cm

좋아하는 탤런트: 이본

좋아하는 가수: 서태지와 아이들

●연락처:

김소영(중학교 2학년 · 15세)

똑똑. 친구를 폭넓게 사귀고 싶어 「신세대 만남의광장」의 문을 두드립니다. 나이는 15이고요 중2예요. 나이는 [illegible]살 이상 19살 이하라면 누구나 좋아요. 남자라면 더 좋겠죠? 답장은 100% 확신!!

●연락처:

전우현(중학교 2학년 · 14세)

슈퍼컴보이용 롤플레잉 게임과 액션 게임에 능통한 예쁘고 착한 남녀들과 펜팔하고 싶어요. 롤플레잉에 남다른 애착을 갖고 계시며, 액션 게임에 물불을 안가리는 분은 편지하세요. 게임에 대해 이야기 하고 싶어요.

●연락처:

최 호(중학교 2학년 · 15세)

봉쥬르! 롤플레잉 게임과 만화를 사랑하는 사람과 사귀고 싶어요. 본인은 키 165cm, 몸무게 46.5kg, 차인표와 구본승 뺨치는 외모를 지녔답니다. 슈퍼컴보이와 세가, 스퀘어사의 게임을 좋아하는 15세~18세 정도의 친구랑 사귀고 싶어요.

●연락처:

이주경(고교 1학년 · 17세)

게임챔프를 사랑하시는 애독자 여러분 안녕하십니까! 이주경입니다. 저와 함께 게임에 관한 진지한 대화를 나누고 싶은 분은 언제든지 편지 부탁드립니다. 아참! 저는 신체 건강한 남학생입니다!

●연락처:

사람을 찾습니다

김우진 보아라!!

지난 날, 대구 경운중학교의 3총사로 지내다가 서울로 전학간 문제아 김우진을 찾습니다.

"대구의 정영호와 서울의 여성재가 눈빠지게 기다리고 있으니 방황하지 말고 우리들 품으로 돌아오길 바란다."

●연락처:

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

(챔프 만남의 광장)에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!

근데… 엽서가 너무 많이 와서 실리지 못하는 경우도 있어요. 하지만 춘리는 절대 여러분을 실망시키지 않을테니 다음호를 기다려주길 바래요!

엽서 보내실곳: 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 [신세대 만남의 광장] **중매쟁이 춘리앞**

위에 실린 내용으로 인하여 불미스러운 일이 발생하는 것에 대해서는 일체 책임지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

* 지난번에 게재된 바 있는 노진범군의 주소중 635-17번지를 653-17번지로 정정합니다.

이달의 명장면

게임챔프 2주년 창간기념

최고의 명장면을 찾아라!!

명장면 응모 방법

본 컬럼에서는 게임과 만화, 애니메이션에 관련된 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 자신이 경험해 본 게임이나 만화의 명장면을 비디오 테이프에 녹화해서 보내 주시면 소정의 챔프점수를 드립니다.

(1위: 5,000점, 2위: 4,000점, 3위: 3,000점, 4위: 2,000점)

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 (이달의 명장면) 담당자 앞

응모 방법: 비디오 테이프나 디스켓에 작품을 담은 다음, 파손되지 않도록 포장해 주십시오. IBM PC 게임의 경우, PC통신을 이용해도 무방함(하이텔 ID: champg)

마감: 연중무휴 (응모작이 많은 관계로 응모한 달에서 훨씬 뒤에 게재될 수도 있음)

주의사항: 응모한 작품은 반환되지 않으니 이점 이해해 주시기 바랍니다

●사무라이 스피리츠●

1위 TV 애니메이션용 〔사쇼〕 최초 공개!

김명석/

챔프점수 5,000점

어때요? 왕 끝내주요! 일본에서 TV 애니메이션으로 방송된 바 있는 사쇼입니다. 화질이 고르지 못한 점이 아쉽네요.

●기동전사 뉴건담●

최후의 대결, 그리고 마지막 임무

길기주/

챔프점수 5,000점

건담 시리즈를 이끌었던 주인공 샤아와 아무로의 마지막 대결. 인류가 더이상 지구를 더럽히지 못하도록 핵으로 지구를 냉동시키려는 샤아는 액시즈 운석을 지구에 추락시키려고 하지만, 아무로와 지구를 구하려는 모든 이들이 운석을 지구로 떨어지지 않도록 밀어낸다. 그리고 영원한 라이벌 아무로와 샤아는 오로라와 함께 사라져 간다.

●이스 Ⅱ 스페셜●

인기도 캡, 버그도 캡!

이문성/

챔프점수 5,000점

제가 이 게임을 해보고 느낀 것은 부분적으로 나오는 데모와 엔딩 애니메이션이였습니다. 비록 완성도는 떨어져서 패치판까지 나가긴 했지만, 우리나라도 점점 좋은 게임을 만들고 있구나 라고 생각했구요. 특히, 애니메이션과 사운드는 감동적이었습니다. -일등 게임지에 걸맞는 일등 독자 문성이가-

틴틴 갤러리

싸늘한 겨울의 문턱에 서있어도 챔프동네는 더욱 후끈거립니다! 진정한 챔프맨이라면 아시겠지요? 바로 창간 2주년을 맞아 전국에서 쏟아지는 독자 여러분의 뜨거운 축하엽서와 선물, 그리고 세계정상을 향한 챔프의 열정이 챔프동네의 겨울을 녹여 버렸다고 합니다. 이 가운데에서도 단연 뜨거운 챔프의 난로, 틴틴갤러리로 여러분의 겨울을 데워보세요!

★이달의 장원★

마크로스

★이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다.

역시 드래곤퀘스트

유광복/

챔프점수 500점

챔프만세!!

김우경/

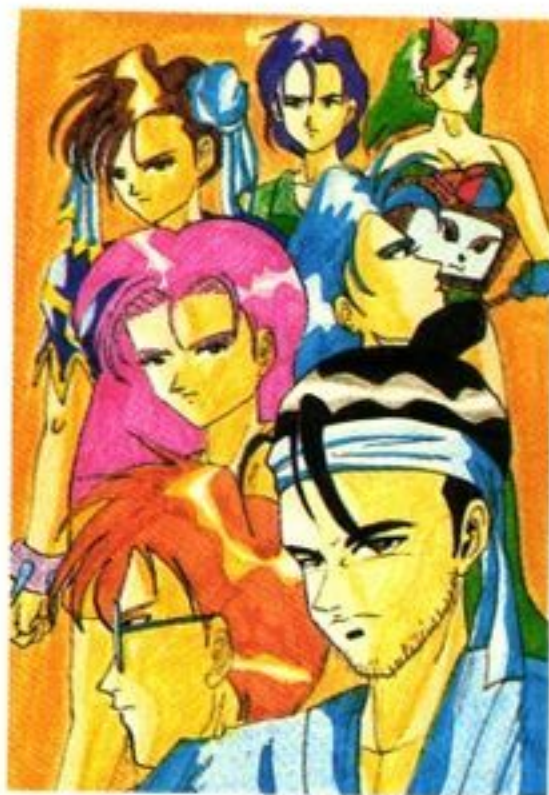
챔프점수 300점

진짜 손오공

최자영/

챔프점수 400점

드래곤퀘스트6

이범구/

챔프점수 350점

드래곤볼 압!

정동현/

챔프점수 400점

무적 원더홍!

김현석/

챔프점수 400점

준장원

멋지다! 기동경찰

김병철/

★이달의 준장원에게는 수퍼 알라딘보이 팩 하나를 드립니다.

두두두둠!

권중헌/

챔프점수 700점

도전! 내가 최고

김태형/

챔프점수 400점

셀의 마지막 변신

노정훈

챔프점수 350점

에구! 귀여워!

편장하/

챔프점수 10점

손오공 파워!

노길보/

챔프점수 250점

별의 카비

김정민/

챔프점수 300점

슈퍼 스트리트 화이터2

최성진/서

챔프점수 300점

노랑머리전사

신범진/

챔프점수 250점

마인 부우의 부활

이수연

챔프점수 200점

드래곤 볼Z

챔프점수 250점

이름을 쓰지 않으셨습니다.
챔프로 연락바랍니다.

이러쿵 저러쿵

전설따라 혼다따라

수업시간에 매일같이 떠들고 공부도 하지 않는 학생을 선생님이 교무실로 데려가서 말했다.

선생님—너는 왜 항시 그 모양이냐. 떠들고 공부도 안하다니 어쩔려고 그래?

학생—오는 말이 고와야 가는 말이 곱답니다.

선생님—뭐! 도대체 너는 뭐하는 녀석이야!

학생—윗물이 맑아야 아랫물이 맑죠.

선생님—그래도 말대꾸를 하는구나.

학생—서당개도 3년이면 천자문을 읽는데요.

선생님—이녀석을 당장!!

학생—선생님, 지렁이도 밟으면 꿈틀해요.

선생님—내가 너한테 졌다. 당장 나가!

학생—하다가 아니하면 아니한 것만 못하지요?

—이러쿵 저러쿵은 여러분의 창작성에 더 많은 점수를 주고 있습니다.

권현욱/

챔프점수 250점

알림 틴틴 갤러리에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다.
그리고 반드시 관제엽서로 응모해 주시기 바랍니다.
그림 제목도 꼭 적어주세요!

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 게임챔프 [틴틴갤러리 담당자]앞

4컷 만화

김택빈/

챔프 드래곤 볼

신한철/

챔프점수 300점

정성 베스트3

특별히 정성이 돋보이는 그림을 선정하는 코너입니다. 여러분의 정성어린 그림을 늘 기다리고 있답니다.

용신의 분노

챔프점수 250점

꿈의 대전

챔프점수 250점

이스4

챔프점수 250점

버그를 잡아라

[버그를 잡아라!] 페이지의 버그를 잡아봐라!

크크크크크… 게임챔프의 버그헌터 제군들! 본인은 지난 2년간 게임챔프에 숨어살던 버그, 일명 [챔프킬러]다.

크크크크크… 그동안 기가 살아서 씩씩거리며 버그를 잡아냈으렸다! 그러나 참는 것도 한도가 있는 법! 이번호만큼은 용서없다! 챔프 창간 3주년을 맞이하여 보다 추잡하고 끈적끈적하게 그대들을 괴롭히리라 굳게 다짐한 본인은 그대들, 버그헌터에 대한 치졸하고도 비열한 게임을 신청하는 바이다.

결투 장소는 바로 이곳, [버그를 잡아라!] 페이지. 결투 방법은 버그를 모두 잡으면 그대들의 승리, 그렇지 못하면 나의 승리.

몽땅 찾아내는 자가 있다면 본인은 생후 처음으로 패배를 시인할 예정이다.

크크크크크… 과연 찾을 수 있을지… 크크크크크… 웃음이 절로 나와 뒤통수를 때리는도다.

경기규칙

대결의 장소는 버그를 잡아라! 페이지로 제한하며, 버그는 총 10개 뿐이다. 10개의 버그를 순서대로 조합하면 하나의 문장이 이루어진다. 이상!

엽서 보내는 곳은 알려주지 않겠다. 아이큐 한자리수가 아니라면 알테니까…

어쨌든… 챔프 2주년을 진심으로 추카합니다!!!

게임챔프 창간 2주년 기념

긴급지령1

버그헌터는 생포 상황 즉, 생포 위치 및 처치 결과를 자신의 신원과 함께 보고하라.

긴급지령2

버그 박멸에 공을 세운 20명의 버그헌터를 추첨, 챔프에서 주는 포상점수를 하사하며 챔프의 중앙 컴퓨터에 버그헌터의 영웅적 행동을 영구 보존할 예정이다.

긴급지령3

버그헌터가 보낸 버그 박멸 엽서가운데 버그가 서식한다는 어처구니 없는 보고가 들어왔다. 다음호에는 위 사항에 해당하는 버그헌터를 색출하여 버그 밀반입죄로 다스리겠다.

챔프킬러, 그 추악한 모습을 드러내다!

지난 1992년 12월, 서울시 용산구 원효로 1가 지산빌딩 3층에서는 이름을 밝힐 수 없는… 송백정 명인이 새로이 탄생될 게임 전문지 만들기에 여념이 없었다. 그는 집에도 돌아가지 않고 오로지 키보드를 상대로 필사적인 원고마감 직전을 감행하고 있었다.

조용한 분위기 속에 어디선가 흐르는 고약한 냄새… 3일째 닦지 않은 그의 이빨 사이에서 흘러나온 입냄새와 옆자리에 앉아 있던 이킹 명인…

앗, 이름을 말하다니… 이름을 밝힐 수 없는 어느 명인의 열흘째 방치해둔 겨드랑이 썩은내가 탐색전을 벌이고 있었다.

순간, 미술부 방면에서 들리는 보리밥에 대한 이유없는 반항… 흐흐흐… 누구냐! 개구리 깔고 앉은 놈이…

사장님의 불호령이 떨어짐과 동시에, 세가지의 가공할 만한 냄새가 오묘한 조합을 개시하고 말았다.

이 걷잡을 수 없는 냄새 융합은 챔프의 모든 컴퓨터를 다운시키기에 이르렀고 챔프 명인들의 피땀어린 원고에는 살아 꿈틀거리는 무언가가… 바로 버그가 탄생한 것이다! 태어나선 안될 몹쓸 생명체, 그러나 한번 태어나면 끈질긴 생명력으로 원고를 좀먹는 바이러스, 그가 바로 챔프킬러인 것이다.

결국, 그의 어미는 바로… 흡! 더 이상 말했다간 살인나겠군… 물론, 다른 페이지의 버그 박멸도 계속적으로 실시하니 소홀히 하지 말도록!!!

초특급 버그헌터

포상점수 1,000점

양기문/

눈물없이는 읽을 수 없는 피맺힌 사연

발신자 내용검색

WARNING

1. 이 글을 읽는 빅보스는 무조건 글쓴이에게 네오 사이버 버그헌터 자리를 내놓아야 함.
2. 빅보스는 글쓴이에게 사죄하는 마음으로 주일마다 기도해야 함.
(종교가 불교이면 백일기도요, 무교이면 항상 미안한 마음을 가질 것)
3. 이 글은 연소자 관람가이므로 연소자도 읽을 수 있음.
4. 이 글은 함부로 무단전제 및 인용할 수 없으며, 주관적인 내용은 필자의 저작권에 속함.

이하 생략…

안녕하세요! 저는 빅보스에게 원한과 감정이 많은 양기문입니다. 눈이 빠지도록 챔프를 기다렸는데… 그래서 11월호를 샀는데… 흑흑… 저는 그날 달보고 조용히 울었습니다. 참으로 세상은 노력만으로는 살 수 없다는 것을 깨우쳤습니다.

버그를 잡을 때의 그 고통, 수면 부족, 그리고 지칠 줄 모르는 코피… 하지만 이 고통이 슈퍼컴보이 팩으로 변한다는 어리석은 생각만으로 꿋꿋이 버텼습니다. 빅보스 씨! 이젠 더이상 참을 수 없습니다!!!!!

으윽… 으아아악~ 그만! 더 이상은 못듣겠어!!!!!

(괴로워하는 빅보스의 절규…)

버그 생포 상황

〈광고버그〉 본지 45P 슈퍼캅 광고에서 명랑꽤활(X), 명랑쾌활(○), 그렇치만(X), 그렇지만(○), 게임파워 4P 광고에서 롤플레임(X), 롤플레잉(○) 이하 생략

〈특별부록〉 12P 오반 VS 오공의 싸움에서 마계의 왕을 상대로 오반의 분노가 폭발한다고 했는데, 그럼 오공이 마계의 왕이란 말인가요?

수신자 응답

슬프고도 거룩한, 거룩하면서도 슬픈 기문군의 사연에 눈물을 참을 수 없군요. 우째… 빅보스는 지금껏 소외된 기문 헌터의 슬픈 사연을 몰랐단 말인가… 책임을 통감하는 바입니다.

먼 훗날, 버그를 잡아라가 세계적인 프로그램이 되는 그날! 우리 부둥켜 안고 덩실덩실 사이버 버그헌터 춤을 춥시다 그려!

선착순 하나

포상점수 300점

조재현/

버그를 잡그레이~

발신자 내용검색

저는 지지리도 복이 없는 인간인가 봅니다. 애독자 엽서 추첨 1,000점 타기에서 제 이름이 오르긴 했는데, 주소가 완전히 틀렸지 뭡니까! 엉엉엉~ 그런 의미에서 버그를 더 열심히 잡았으니 징그럽게 봐 주십시요.

버그 생포 상황

〈광고버그〉 본지 45P 슈퍼캅 광고에서 명랑꽤활(X), 명랑쾌활(○), 그렇치만(X), 그렇지만(○), 게임파워 4P 광고에서 롤플레임(X), 롤플레잉(○) 이하 생략

〈특별부록〉 12P 오반 VS 오공의 싸움에서 마계의 왕을 상대로 오반의 분노가 폭발한다고 했는데, 그럼 오공이 마계의 왕이란 말인가요?

수신자 응답

정말 좋은 일 하셨습니다. 하마터면 오반을 불효자로 만드는 것은 물론, 오공의 명예에도 먹칠을 할 뻔했군요. 이러한 반인륜적 버그는 반드시 척결해야 합니다. 수고하셨습니다.

버그 BUG 잡아라.

선착순 둘

포상점수 300점

곽준영/

이등병 버그헌터의 입대를 축하한다!

발신자 내용검색

충성! 안녕하십니까! 버그를 잡아라 코너에 처음으로 편지를 보내는 이등병 버그헌터입니다. 비록 쫄다구 하는 일이 마음에 안 드시더라도 아량으로 보살펴 주십시요. 그리고, 점수도 많이 주세요. (으으으… 정말 빠졌군)

버그 생포 상황

본지 60P 못생긴 소년이 들고 있는 챔프에는 「네오지오 게임기 10만원 할인권 첨부」라고 적혀 있는데, 표지에는 「네오지오 게임기 8만 7천원 할인권 첨부」라고 적혀 있다. 어느 것이 맞는지…

61P 94년 1월호(X), 95년 1월호(○)

본지 70P~71P 국외히트게임차트가 양면에 걸쳐 등장
이하 생략

수신자 응답

표지 버그는 실로 챔피한 일이 아닐 수 없습니다. 국내 최정상 게임지를 자처하는 챔프에서 이러한 불상사가 발생하다니… 이를 계기로 삼아 버그뿌리뽑기작전을 한층 더 강도높게 벌여나가야 할 것입니다.

한편, 버그헌터가 못생겼다고 공개적으로 지칭한 소년은 탤런트 정진광 군입니다. 곽준영 군의 편지를 본 순간, 늑대처럼 울더니 어디론가 사라졌는데… 혹시 거기 갔수?

선착순 셋

포상점수 300점

이주관/서
17

발신자 내용검색

9월호에서 버그를 색출, 챔프로 연행한 바 있는 챔프맨입니다. 근데 10월호를 사보았더니 제 이름이 없더군요. 너무 억울한 나머지 오락도 포기하고 6일동안 챔프만 보면서 이를 악물고 버그를 잡았습니다.

그 때문에 시험공부도 딱 2시간 밖에 못했답니다. 부모님께서는 게임기와 팩마저 팔아버리시고 반에서 5등안에 들어야 챔프를 구독하게 해 주신다고 못박으셨습니다.

그러나 게임에 대한 정열은 더욱 끓어올라 초특급 버그헌터가 되기 위해 노력해 왔습니다. 버그왕초님께서 이 불쌍한 버그헌터를 거두어 주십시오.

버그 생포 상황

본지 62P 히트게임차트 9위 [가마이타치의 밤]에서 제작사는 퀘스트(X), 춘소프트(○)입니다.

별책부록 13P [초무투전3 계왕신] 면에서 사진 해설중 「마계의 왕과 승왕신」이라고 나와 있는데 승왕신(), 계왕신(0)입니다.

IBM PC 게임파워 33P 이들은 공격할 수(X), 공격할 수(○)
이하 생략

수신자 응답

이주관 버그헌터의 한석인 사연과 초특급 버그헌터를 향한 열정에 탄복을 금할 수 없군요. 5등 안에 드는 것은 조만간 현실로 나타날 것으로 믿고 있으며, 언젠가는 초특급 버그헌터의 자리에도 오를 수 있으리라 생각합니다. 부디 포기하지 마시길 바랍니다!

영(靈)적인 힘으로 버그를 박멸합시다

발신자 내용검색

영적인 힘으로 버그를 잡는 신비의 인물. 94년 11월호부터 버그박멸에 전격 투입, 7년 안에 챔프 명인 대열에 들 것이라는데…

버그 생포 상황

영적인 버그 1탄! 본지 169P 꼭박꼬박(X), 꼬박꼬박(○)

수신자 응답

오자신님의 버그박멸 선언을 버그헌터를 대표하여 두손 들고 두발 들어 환영하는 바입니다. 근데… 영적인 힘으로는 버그 하나씩 밖에 못잡나? 농담이구요. 앞으로 눈부신 활약을 기대하겠습니다.

선착순 넷

포상점수 300점

김해원/

선착순 다섯

포상점수 300점

이름없는

안녕하세요? 저는 매 달 5일 마다 ? 를 사보는 독자입니다 괜만하면 보내지 으려고 했는데 곳곳에 버그가 있어서 보니다
1. 게임챔프 (목수는 안쓰여져있지만) P.60 에 어떤형이 게임챔프를 듣고 있습니다 그 챔프 네오지오 게임기 10만원 할인권 첨부 라고 쓰여있고 서점의것은 8만 7천원 할인권 첨부 라고 이져 있습니다 이것은 버그가 아닐까요?
3 그리고 게임챔프에 p 70쪽에 쓰여져있는 (페이지쪽수)
4. 챔프 p 70, 71 에 행킹 2기번 브레스오브 화이어 둘다 롤플레잉 이라고 쓰여져었는데 롤플레잉이 맞겠죠.
5 그리고 부록 (드래곤볼 초무투전3 공략집)에서 가격이 119000원 이라고 되어있고 챔프 P.68에

발신자 내용검색
수신자 응답

아~ 슬프도다. 버그헌터가 버그를 흘리고 다니다니… 이름없는 꼬마여! 부디 챔프로 연락을 해주렴. 한글 철자법 특수 교육, 아니 지옥 훈련을 받고나서 정식 버그헌터로 등록시켜 주마.

사이버 버그헌터 마크 공모전

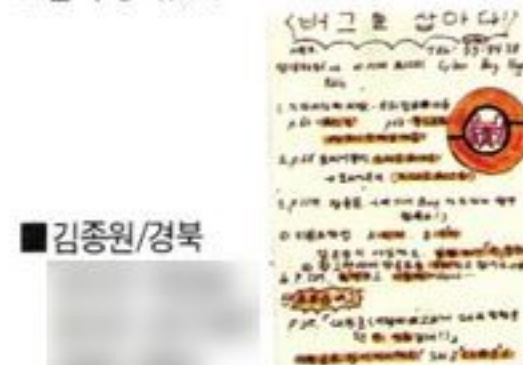
지난호에 사이버 버그헌터 마크를 공모한 이후, 접수된 응모 작품중 몇점을 소개합니다. 95년 1월호부터 컴퓨터 그래픽을 이용하여 [버그를 잡아라!] 코너에 활용할 계획입니다. 물론, 앞으로도 계속 좋은 작품 보내주세요. 번갈아 가면서 게재하겠습니다.

■이우인/충
15

"버그잡자! 버그잡자!"를 중얼거리며 버그잡이에 골몰하는 아기 공룡의 모습이 애처롭기 그지없다

사이버 버그 헌터 마크
CYBER BUG HUNTER

방형준/서
8

Cyber Bug Hunter의 첫글자를 조합하여 마크를 구성하였다

■김종원/경북

Cyber Bug Hunter의 첫글자를 따서 도안한 마크로, 이 시대 최고의 버그헌터를 상징한다

■조현수/

"버그를 바퀴벌레 잡듯이"

■이규철

사이버 버그헌터의 날카로운 눈매를 부각시킨 마크

그밖의 사이버 버그헌터 리스트

Start file searching

구교진/
염동선/
유제완/
이진성/
윤은성/
홍정표/
윤인석/
황종진/
최 호/서
어보선/
신우연/
황태윤/
강동균/
진봉재/
최진호/
진현효/
유선룡/
정재훈/
이진구/
이성덕/

Ending file searching

이상 20명의 버그헌터들에게는 챔프점수 50점씩을 드립니다.

전문점 탐방

삼성동 XY게임 엑스와이

문의처
XY 게임엑스와이 (539-5593)

바람부는 날에는 압구정동에 가야한다는데… 에휴우우~. 이 챔돌이는 그저 발바닥이 닳도록 용산만 다니니 원. 챔돌이는 언제나처럼 오늘도 툴툴거리며 용산을 향해 신발끈을 매고 있었다. 그런데 바로 그때였다! '삐리리릭!'하고 귀청을 찢는 듯한 호출소리가 울렸다. 삼성동 무역센터에 새로운 명물이 생겼다는 긴급 연락이 챔프로 들어온 것이다. 푸하하하! 챔돌이 드디어 강남으로 출동!!(물이 얼마나 좋은지 시찰을 나가볼까) 도대체 뭔일인가 하고 두리번거리는데 무언가가 눈으로 성큼 뛰어든다. 게임 매장 〈게임 엑스와이〉가 바로 그것!

무역센터 광장을 들어서면 바로 보이는 〈게임 엑스와이〉는 강남지역의 게임인구 저변확대라는 어마어마한 사명속에 출범했다는 비밀정보가 있는데… 그럼 어디 한번 들어가 볼까? 때마침 무역센터에서 전자쇼가 열리고 있어 손님이 북적 북적하구만.

카메라 앞에서는 항상 긴장되신다는 XY의 사장님!

개장한지 꼭 한달이 지났다고 하는 〈게임 엑스와이〉는 전통의 〈호키포키〉에서 게임에 대한 정보와 자료를 제공받는 협력점이다. 회원중심제로 운영하며 각종 특전으로 회원 우대방안을 마련해 놓고 있는데, 사장님의 경영철학이 싼가격에 좋은 게임을 공급하는 것이라고 하니 엑스와이의 특전들은 기대해봐도 좋지 않을까? 게다가 놀러오기에도 좋은 위치에 매장 깨끗하고, 사장님 친절하고, 좋~다! 왠지 자꾸 오고 싶어질 것 같은 〈게임 엑스와이〉야. 전기종을 다루고 있지만 역시 많이 찾는 게임은 IBM PC게임이라고. 그러나 삼성 세가와 금성 3DO가 발매되면 상황이 역전되지 않을까 예상하고 있단다.

게임매장을 하게 된 동기가 '게임이야말로 미래산업'이라는 확신이 섰기 때문이라는 사장님은 집에서 부인과 게임을 같이 즐길 만큼 게임에 대한 애정이 대단한데 심지어는 부모님께도 권해드린다고 한다. 나이가 들수록 게임을 하는 것이 좋다는 것을 알고 계시는군. 게임이 두뇌운동을 시켜줘 노인성 치매(흔히 망령이라고들 하지만)를 예방한다고 하니, 과연 대단한 게임이야! 이제 챔돌이도 노인성 치매를 예방하기 위해서라도 게임을 더욱 열심히 해야겠군!

흑석동 삼성게임프라자 제 1호

문의처
삼성게임프라자 흑석점 (813-7577)

게임을 좋아하는 사람은 오시오~ 나는 빈 의자♪

이쯤되면 이제 여러분은 이 챔돌이가 뭘 말하고 싶어하는지 아시겠지. 운동화에 먼지 앉을 날 없이 날이면 날마다 방방곡곡을 누비고 다니는 챔돌이의 보람은 오직 한가지! 우리 챔프독자들이 좀더 친절하고 좀더 편안한 분위기 속에서 게임 관련물품을 구입하고 확실한 아프터 서비스를 받는 것! 여러분, 어떻게 도움이 좀 되었는지?

오늘 챔돌이가 다녀온 곳은 이름도 신선한 〈삼성게임프라자〉이다. 게임을 즐기는 사람이라면 모두 알고 있는 전문유통과 개발업체 하이콤이 실시한 프렌차이즈 방식의 게임매장을 오픈했다는데… 그 1호점이 바로 중앙대학교 앞에 떡하니 문을 열었다는 말씀! 귀여운 소닉이 씨익 웃고 있는 간판과 커다란 유리를 통해 훤하게 들여다 보이는 내부, 왠지 정돈되어 보이는 실내장식 등이 여기가 본격 프렌차이즈 게임매장임을 알려주었다.

삼성게임프라자 흑석점의 젊은 오빠(?) 사장님

문은 활짝 열려 있었고 챔돌이가 들어갔을 때는 마침 하교시간이라 많은 게이머들이 매장을 가득 채우고 있었다.

삼성게임프라자의 사장님은 아주 젊고 친절했다. 삼성게임프라자를 찾는 고객들도 한결같이 친절한 매장이라고 입을 모은다.

"별다른 비결이 있으신지요?"

"비결같은 건 없구요, 보다 친절하고 빠른 정보를 제공하려고 노력할 뿐이지요. 가격도 용산수준을 유지하고 있어요. 비싸게 받을 순 없죠. 그리고 매장 공간 중제 공간은 이 책상과 진열장 뿐이라고 생각해요. 나머지는 소비자들의 놀이 공간으로 완전 개방입니다."

우와 ! 매장 공간의 완전 개방이라니. 매장 공간보다 사장님의 열린 마음이 더욱 따뜻하게 다가오는 것 같군. 대기업에서 운영하는 만큼 아프터 서비스 확실하고, 회원관리 철저하고, 누이좋고 매부좋고, 꿩먹고 알먹고, 일석에 이조라!

사장님도 게임을 배우는 중이기 때문에 하루에 꼭꼭 5개씩 게임을 하고 있다고. 생각보다 게임이 어렵지만 너무나 재미있고 어려운 부분은 게임챔프로 해결한다고 한다.

"하루에 한번씩 게임챔프를 읽고 있어요. 그런데 게임챔프는 매일 보는데도 꼭 새로운 내용이 나와요. 미처 못 본 페이지가 다음에 읽을 때 나오거든요. 참 재미있어요."

이쯤되면 챔돌이, 어찌 감격을 아니할소냐!! 우하하하 그렇습니다! 날마다 새롭고 달마다 반가운 책, 챔돌이의 게임챔프입니다. 어때요? 이런 매장, 챔돌이의 전문점 탐방은 이 정도 수준이 아니면 하지 않는다구요!!

초무투전3 천하최강전 최강자 탄생!

우승 : 유현준(서울 이수중 2학년)
상패 및 486PC
준우승 : 전강원(건대부고 1학년)
상패 및 현대 CD비전
3등 : 김태원(서울 방배중 2학년)
상패 및 80㎜카메라
4등 : 윤태호(광남고 1학년)
현대 슈퍼컴보이

지난 10월 23일, 계몽 플라자에서 영실업과 게임챔프가 공동주관한 드래곤볼 Z 초무투전3 천하최강전이 성공리에 막을 내렸다. 오후 1시부터 정식 게임경진대회에 들어간 이 대회는 약 300명의 취재진과 참가자들로 장사진을 이루었으나 주최측의 일사불란한 진행으로 성공적인 대회였다는 주위의 평을 받기도 하였다. 오후 5시 30분까지 이어진 이 대회에서 영예의 1등은 486컴퓨터를, 2등은 CD비전은 각각 부상으로 받았다.

지상중계

베지타(전강원 군)와 마인부우(유현준 군)의 숙명적 대결!

베지타가 드라이빙 엘보에 이은 화이닐 후래쉬로 먼저 1승을 올렸다. 이에 마인부우는 질세라 메테오 스매쉬(필살기)와 한 크래쉬로 통쾌한 2연승을 건져냈다. 2승 1패의 전적에서 마인부우는 에너지 프리트에 이은 마지막 슬래쉬 다운킥으로 베지타를 쓰러뜨리고 3연승으로 챔피온의 자리에 우뚝 섰다.

제 2회 드래곤볼Z 초무투전3 천하최강전 개최 예고!

마인부우의 메테오 스매쉬(필살기)를 연마하여 최강자에 도전해 보십시오.
도전자 정보 : 챔피온의 슬래쉬 다운킥을 조심하라!

시상내용 : 우승 : 상패 및 486컴퓨터
준우승 : 상패 및 현대 CD 비전
3등 : 80㎜ Zoom카메라
4등 : 현대 슈퍼컴보이

행운권 추첨
16bit 게임 롬팩 10명
(월간)게임챔프 정기구독권 10명
8bit 게임기 10명
(월간)게임매거진 정기구독권 5명
프라모델(키트) 10명 손오공 캐릭터 인형

대회일시 : '94년 11월 20일(일) 13 : 00
장소 : 계몽 문화센터 B1 '영프라자'

참가를 원하시는 분은 '94년 11월 16일까지 '참가권'을 우송하여 접수하여 주십시오.
참가접수처 : 경기도 부천시 원미구 도당동 89-4
(주) 영실업 '천하최강전' 담당자
문의전화 : (02) 764-2011 (교환) 533
'천하최강전 담당자(사전 접수자만 참가 가능함)

챔프점수 15,000점 획득자

"꾸준한 챔프구독과 엽서 응모가 비결"

안녕하세요! 원더홍입니다. 챔프점수 15,000점을 모으셨다구요… 대구에서 여기까지 오시느라 너무 힘드셨죠?

안녕하세요. 게임챔프 애독자 여러분. 저는 창간호 때부터 게임챔프의 열광적인 팬인 이상훈이라고 합니다. 그동안 정성껏 모은 챔프점수 15,000점으로 카세트 선물도 받을 겸, 방문해 보고 싶었던 게임챔프도 구경할 겸, 그 유명한 서울의 용산전자상가에서 사고 싶었던 팩도 살 겸해서 대구에서 여기까지 가족들과 함께 상경했답니다. 또한 저는 PC 엔진 듀오 매니어로서 듀오용 게임은 안해본 게임이 없을 정도입니다.

게임챔프 애독자에게 챔프점수 획득 비결을 살짝…

처음에는 챔프점수에 대한 욕심없이 이달의 명장면에 제가 좋아하는 게임의 명장면을 녹화해서 보냈습니다. 그 비디오가 실린 것을 계기로 해서 계속해서 여러 코너에 도전을 하게 되었습니다.

제 생각에 챔프점수를 모으는 비결은 게임챔프를 매달 열심히 보는 것이 첫번째라고 생각합니다. 왜냐하면 먼저 게임챔프에 관해 속속들이 알아야 챔프점수를 얻을 수 있는 곳을 집중공략할 수 있거든요. 어느 코너는 챔프점수를 얻기 힘든 곳이 있고, 또 어느 코너에 응모하면 쉽게 챔프점수를 얻을 수 있는 것같아요. 그걸 터득하는 비결은 각자가 챔프를 얼마나 열심히 보느냐에 달려 있지 않겠어요.

끝으로 게임챔프에 바라고 싶은 점이 있다면…

우선 게임챔프에 이런 시스템이 있는 것이 저에게는 큰 행운인 듯합니다. 그리고 매달 게임챔프를 재미있게 보고 있는데 개인적으로 한가지 바라는 점이 있다면 PC 엔진 듀오에 관한 기사를 매달 조금씩이라도 다루어 주셨으면 좋겠습니다. 그리고 계속해서 재미있는 게임잡지 만들어주세요.

마지막으로 나와 같은 독자여러분에게 하고 싶은 말은 정상의 게임지인 만큼 독자들을 결코 실망시키지 않는다는 것입니다.

이상훈
나이 : 17세
학교 : 대구 대륜고등학교 1학년
주소 :

게임챔프 일본어 강좌

"으으으… 세상에나! 세상에나! 이런 몰지각하고 파렴치한데다가 뻔뻔하기까지 한 놈들이 존재하다니…
살인마 집단 〔지존파〕 따위를 만들어 천하를 어지럽히는 무리를 뿌리뽑기 위해 춘리도 〔연변처녀파〕를 조직했어요!
행동대장에는 마포 쌍칼 〔발록〕, 그리고 스쳐도 한방 〔바이슨〕과 날으는 정육점 〔혼다〕가 정예 행동대원이예요."
"이 동네 건달들 다 집합!!!
앞으로 잘못 걸리면 뼈도 못추릴 줄 알라구! 빨리들 찌그러져!!"
"잠깐…!"
"오 마이 러브 춘리님~소인은 서산, 홍성, 천안을 잇는 메가로폴리스에서 악명을 날리고 있는 〔sbs 브랑카〕라고 하옵니다."
"으이그~이젠 거의 고정출연이로군~근데 sbs는 뭐지?"
"숏다리 빅해드 숏팔의 준말이옵니다. 부디 소인을 부하로 삼아주옵소서!"
"오호홍~브…브랑카가 춘리를 울리는도다~그렇다면 춘리도 이제 AIDS다!"
"AIDS라면… 설마 숭고한 춘리님이…"
"**아**… 넌 **이**제 **다 살**았다!!"

[샤이닝 포스 CD] 무기와 마법 리스트

김종원 — 챔프점수 1,000점

일본어	발 음	뜻
あんこくのけん	안코쿠노켄	암흑의 검(직사공격)
アイリスブレイド	아이리스 부레이도	아이리스 블레이드(공격력 최강)
アトラスのおの	아토라스노오노	아트라스 도끼(화염공격)
ヒートアックス	히-토악쿠스	히트 엑스(화염공격)
ハルバード	하루바-도	할 버드(전격공격)
ひかりのけん	히카리노켄	빛의 검(전격공격)
ヒール	히-루	힐(HP 회복)
オーラ	오-라	오라(HP 회복)
アンチドウ	안치도-	언치도우(독치료)
ブレイズ	부레이즈	블레이즈(불공격)
ソウルスチル	소우루스치루	소울 스틸(일격에 죽임)
スパーク	스파-쿠	스파크(전기공격)
ヘルブラスト	헤루부라스토	진공파(바람공격)
フリーズ	후리-즈	프리즈(얼음공격)

나는 색깔있는 남자

김현철 — 챔프점수 500점

일본어	발 음	뜻
あかいろ	아카이로	빨간색
くろいろ	쿠로이로	검정색
きいろ	키이로	노랑색
あおいろ	아오이로	파랑색
しろいろ	시로이로	하얀색
はいいろ	하이이로	회색
くさいろ	쿠사이로	초록색
ちゃいろ	챠이로	갈색
きんいろ	킨이로	금색
ぎんいろ	긴이로	은색
むらさきいろ	무라사키이로	보라색
ももいろ	모모이로	분홍색

[캡틴 츠바사Ⅳ] 필살기

김지운 — 챔프점수 1,000점

일본어	발 음	뜻
ドライブシュート	도라이브 슈-토	드라이브 숏(Drive Shoot)
ライトニングタイガ	라이토닝구 타이가	라이트닝 타이거(Lightning Tiger)
ヒールリフト	히-루 리후토	힐 리프트(Hill Lift)
クリップジャンプ	쿠립푸 잠푸	클립 점프(Clip Jump)
ネオサイクロン	네오사이쿠론	네오 사이클론(Neo Cyclone)
ファルコンクロウ	화루콘 쿠로-	팔콘 크로우(Falcon Crow)
スカイラブーハリケン	스카이라부- 하리켄	스카이랩 허리케인(Skylab Hurricane)
スパイラルパスカット	스파이라루 파스 캇토	스파이럴 패스 커트(Spiral Pass Cut)
オーバーヘッドツイン	오-바-헷도 츠인	오버헤드 트윈(Over Head Twin)
ジャンピングボーレー	잠핑구 보-레-	점핑 발리(Jump Volley)
ダークイルージョン	다-쿠이루-존	다크 일루전(Dark Illusion)
クリアーボム	쿠리아-보무	클리어 봄(Clear Bomb)
スライダーキャノン	스라이다-카논	슬라이더 캐논(Slider Cannon)
メガロゾンシュート	메가로 존 슈토	메가로 존 숏(Megalo Zone Shoot)
フレイムードリブル	후레이무-도리부루	플레임 드리블(Flame Dribble)
リサルーツイン	리사루- 츠인	리설 트윈(Lethal Twin)
ジェミニーアタック	제미니- 아탁쿠	제미니 어택(Gemini Attack)
ローズスマッシュ	로-즈 스맛슈	로즈 스매쉬(Rose Smash)
イーグルタックル	이-그루 탁쿠루	이글 태클(Eagle Tackle)
ブラストヘッド	부라스토 헷도	블라스트 헤드(Blast Head)

춘리의 한문 공부방

ちゅうごく
私は中國人です
저는 중국인입니다.

にほんじん
リュウは日本人です
류는 일본인입니다.

くに　ひと
あなたはどの國の人ですか?
당신은 어느나라 사람입니까?

일본어로 알맞은 답을
적어보내 주세요.
다섯분을 추첨해서,
IBM PC 정품 디스켓을
선물로 드릴게요

10월호 정답자 발표

정답: 私(わたし)の名前(なまえ)は○○○です

김명석/
강성호/
황성우/
김덕환/
김영일/

이상 다섯분중 수도권에 거주하시는 분은 학생증이나 주민등록증을 지참하여 게임챔프 본사를 방문해 주시고, 지방에 거주하시는 분은 본사로 주민등록 등본을 보내 주시면 IBM PC 정품 디스켓을 우송해 드립니다.

의문사항은 전화 문의나 팩스를 이용하세요! (☎702-3213 FAX 702-3215)

애니비전

애니 칼럼

글 : 박병호 (만화칼럼니스트, 애니세대 저자)

일본인들은 반성하지 않았다

1년 전, 필자는 본 칼럼을 통하여 전쟁을 바라보는 일본인의 근본 자세가 틀렸음을 지적한 바 있다. 오늘날의 독일인들은 자기네의 선조가 지은 죄임에도 불구하고 유태인 학살과 같은 이야기가 나오면 늘 숙연해지곤 한다.

그러나 일본인들은 '우리가 한 것도 아닌데 왜 이제와서 다들 그러느냐'는 식의 자세를 보여주고 있어 주위 국가로부터 많은 반감을 사고 있다.

아버지가 도둑질을 했다고 아들에게까지 그 죄를 전가시킬 수는 없는 노릇이다. 그러나 일본인들의 행동은 그것과 근본적으로 다르다. 그들은 지금 자기네의 조상들이 했던 행위 자체를 미화시키거나 아예 옳은 행위로 선전하려는 움직임을 조금씩 보이기 시작하고 있기 때문이다.

1년 전, 필자가 군국주의를 찬양하는 분위기의 작품인 〈기신병단〉, 그리고 은연중에 독일만 대단히 나쁜 일을 했던 것처럼 스토리를 전개한 〈아돌프에게 고한다〉 등의 예를 들며 이 칼럼을 통해 앞으로의 일본 만화에서 나타날 군국주의 성향에 대해 큰 우려를 표명한 바가 있었다. 그런데 아니나 다를까, 평소에 군국주의의 성향을 농후하게 보여주고 있던 작가 마쓰모토 레이지의 작품 3편이 올해 애니메이션으로 만들어졌다.

마쓰모토 레이지라고 하면 〈은하철도 999〉, 〈천년여왕〉 등의 작품이 국내에서도 상당히 널리 알려져있다. 그가 원안을 낸 〈우주전함 야마토〉는 그 진한 군국주의 성향에도 불구하고 한국 TV에서 방영되어 문제가 되었던 적도 있었다.

군국주의 만화, 〈더 코크핏〉

이번에 오리지널 비디오 애니메이션(OVA)으로 만들어진 그의 작품 〈더 코크핏〉(The Cockpit)의 주제를 한마디로 압축하라고 하면 '사나이의 청춘과 낭만, 그리고 군국주의'라고 할 수 있겠다. 금번 명작스테이션에서 소개한 작품은 〈더 코크핏 3편 - 철의 용기병〉이다.

〈철의 용기병〉의 내용을 보면, 순수하게 자신의 부대로 돌아가고 싶어하는 두명의 일본군인과 그들을 집요하게 쫓아 결국 살해하고마는 미군들의 이야기로 되어있다.

즉, 선량한 일본인을 악랄한 미국인이 죽인다는 내용으로 요약된다.

맨 마지막에 주인공 고다이가 '비행장을 나의 골로 삼겠어'라고 말하고 혼자서 레이스를 펼치는 광경은 아무 생각없이 보고 있으면 사나이답고 멋있어보일는지 몰라도 자아도취 이상의 아무것도 아니다.

감정에 호소하며 일본군을 미화

미군으로서야 자신들이 점령한 비행장을 향해 돌격해오는 일본군 오토바이를 향해 총을 쏘는 것이 당연한 행위이거늘 단순히 주인공의 앞길을 가로막는다고 하여 무조건 악으로 몰아붙이는 것은 잘못된 것이다. 보는 이들의 감정에 호소하여 사실을 왜곡시키려는 행위이기 때문이다.

그의 코크핏 시리즈 중 다른 작품인 〈음속뇌격대〉(다음에 기회가 있으면 정식으로 내용을 소개하겠다)를 보면 카미카제를 미화시키고 있어 더욱 기가 막힐 지경이다. 그의 코크핏 시리즈들은 한결같이 연합군을 용서할 수 없 본인들은 선량하고 순수한 사람들로만 그리고 있어 큰 문제다. 아버지가 도둑질을 했다고 아들에게까지 그 죄를 전가시킬 수는 없는 노릇이다.

그렇지만 도둑질을 했던 아버지가 사실은 '부자들을 응징하기 위해서 어쩔 수 없이 했다'고 미화하거나 '도둑질을 한 적도 없는데 억울하다'고 우긴다면 그것 또한 큰 잘못이 아닐까.

철의 용기병

우리나라에서 〔은하철도 999〕, 〔날으는 전함 V호〕, 〔천년여왕〕, 〔하록 선장〕 등 너무나도 유명한 TV 애니메이션의 원작자 마쓰모토 레이지의 애니메이션 〔철의 용기병〕을 소개한다. 군국주의 성향을 내보이고 있는 이 작품은 오토바이에 생명을 걸었던 두 사나이들의 짧은 삶과 죽음을 그 내용으로 하고 있다. 도대체 왜 마쓰모토 레이지가 군국주의 만화의 대표적 작가인가를 본 작품의 내용을 통해 함께 보고 생각해보도록 하고자한다.

글 · 박병호 (만화 칼럼니스트, 〔애니세대〕

포병연대의 후퇴, 그리고..

"설마 진짜 쏘겠다는 건..." "어렵게 일본에서 갖고온 야전포잖아."

퇴각명령이 내려졌는데도 불구하고 포병연대는 미군에게 공격을 계속하고 있었다.

'한 발이라도 더!' 장교의 명령에 군인들은 바삐 포탄을 나르고 발사했다. 태평양 전쟁이 막바지에 다다른 어느 여름날, 태평양의 한 섬에서 미군에게 몰려나고 있는 일본군의 진지였다.

전투가 계속되고 있지만, 만사태평인 고다이 일등병은 술병을 껴안은 채 참호에 숨어있었다. 두꺼운 안경을 낀 그는 기계정비 담당으로, 평소에는 앞에 나서서 전투에 참여하는 일이 전혀 없는 사나이였다.

얼마 안있어 미군으로부터

"튀어! 좀 있으면 1000발은 날아올거야!"

보복의 포탄이 비처럼 쏟아졌다. 물량면에서 일본에게 훨씬 앞서있는 미군은 필요 이상의 포격을 가함으로써 최후의 발악을 하던 일본군 진지를 초토화 시켰다. 그나마 참호에 숨어있던 고다이 등 몇 사람만

"발사아!"

폐허가 된 포병연대 자리에 사이드 카가 도착했다.

을 남긴 채...

초연이 아직도 피어오르고 있는 포병연대사령부, 아니, 포병연대사령부가 있던 곳에 군용 사이드카가 한 대 도착했다. 독일의 영향을 받은 듯한 디자인을 하고 있는, 카키색의 전형적인 일본군 오토바이였다.

운전하고 있던 병사는 여기까지 다 와서 쇼크로 기절했다. 미군의 폭격 때문이었다. 고다이가 이를 발견하고 운전병에게 다가가 땅에 눕히고 고글을 벗겨보니, 뜻밖에도 15살이 되었을까 말까한 소년의 얼굴이 나왔다. '하하하... 이건 아직 꼬마잖아?' 고다이가 어이없다는 듯 실소를 터뜨렸다. 전황은 소년들을 전쟁터로 내몰아야 할 만큼 일본에게 나쁘게 돌아가고 있었던 것이다.

정신이 든 소년병에게 정종부터 먹이고 이야기를 듣는 고다이. 군기가 팍 들어가있는 소년병은 부동자세로 보고를 한다.

아니나 다를까, 미군의 집중포화가 날아오기 시작했다.

고글을 벗겨보니 아직 20살도 안된 소년병이...

"제 28독립야전중포연대사령부는 어디있습니까?" 정신이 들자마자 묻는 소년병.

"연대사령부라면 저기 있었지..."

"저는 카라케치루 비행장으로부터 전령으로서 왔습니다.

미군의 공격으로 전황은 위험하게 변해가고 있습니다..."

"좀 늦었구나. 연대는 이미 퇴각했단다."

"그... 그럴 수가!"

그 말을 들은 소년병은 아연해져서 할 말을 잃고 서 있었다. 후퇴하라는 말을 전하려고 자기가 온 것인데 벌써 후퇴명령이 전해져있었다니... 게다가 그나마 연대 본부가 있던 자리에는 포격으로 아무 것도 남아있지 않았다.

"기다리고 있어... 곧 돌아갈테니..." 잠꼬대를 하는 소년병.

다시 태어난 오토바이

"저는 부대로 돌아가겠습니다!"

그러나 그것도 잠시, 곧 정신을 수습한 소년병은 원대로 복귀해야겠다며 벌떡 일어섰다. 마실 줄 모르는 술을 벌컥벌컥 들이키고는 출발하려고 했다.

"이봐, 그러지 말고 우리랑 같이 가면 어때?"

고다이와 그의 동료가 함께 제안했으나 소년병은 일언지하에 거절한다. 그러나 술이 너무 과했는지, 소년은 큰소리만 치다가 잠이 들어버리고 만다.

"바보! 우리 일본군은 명령 없이는 한발짝도 물러서지 않아!"

고다이의 전우가 오토바이의 깨진 헤드라이트를 만지면서 한 숨을 내쉬었다.

"불편해서 곤란하니까 바꿔달라고 해도 안해주지. 전쟁 중이라서 강하게 요구할 수도 없고..."

"일단 비행장 수비대가 있는 쪽으로 퇴각하지."

"비행장 수비대? 그 놈들 이미 도망가지 않았겠어?"

"바보같은 소리! 우리 일본군은 명령이 없는 한, 설사 죽더라도 도망치지는 않아! 백년이 지나도 이백년이 지나도 그 자리에 서 있는단 말이야!"

다음 날, 고다이가 일어나니 같은 부대원인 전우는 어디론가 가고 없었다. 그토록 후퇴하고 싶었으니 먼저 후퇴한 모양이다. 고다이는 아침부터 부산하게 움직였다. 해가 중천에 떴을 무렵, 소년병이 정신을 차렸다. 잠에서 깬 것이다.

"모두 후퇴하고 나만 남았

김이 나는 흰밥을 보고 잠시 오토바이의 걱정도 잊어버리는 소년병 우쓰노미야.

"왜 아직 후퇴않고 남아계시죠?" "사이드카에는 옆에 앉아 총을 쏘는 사람이 있어야하잖아."

완전히 고쳐진 오토바이를 보고 놀라는 소년병.

고다이는 소년병에게 '후퇴하던 부대가 고쳐주고 갔다'고 거짓말을 했다.

다. 후퇴하면서 지나가던 부대가 남기고 간 식량이라도 먹도록 하렴."

철제 도시락 통에는 모락모락 김이 나는 하얀 밥이 들어 있었다.

"와아, 밥이다!"

소년병의 입이 귀밑까지 찢어진다. 많이 먹고 많이 자라야 할 나이의 소년이 나빠져만가는 보급사정 때문에 식사량도 점점 줄고 있었으니 밥을 보고 눈이 돌아가는 것은 당연한 일이다. 임무고 뭐고 잊어버리고 아귀처럼 밥을 입에 쑤셔넣는 그를 보며 싱긋 웃는 고다이.

"그런데 이제부터 어떻게 부대로 돌아가지요?"

"왜, 걱정되니? 저것을 보렴."

밥을 다 먹은 소년병에게 고다이가 눈을 찡긋하며 사이드카가 있는 방향을 보라고 손짓했다. 소년병이 고개를 돌려보니 놀랍게도 수리가 끝난 사이드카가 다소곳이 서 있었다. 부서진 헤드라이트도, 찌그러진 부품들도 깨끗한 새 부품들로 교체되어졌다.

"엔진도 새것, 헤드라이트도 새것, 계기판도, 캐터필러 줄도, 모두 새것이야! 게다가

힘찬 오토바이 엔진음. 우쓰노미야는 기분이 좋아졌다.

기름도 만탱크!"

"아니, 이렇게 고마울데가!"

"이제 고장따위는 없어! 출발하자고!"

사면초가, 미군의 우세

고다이는 혼자 가면 위험하다며 기관총이 달려있는 조수석에 자기가 앉아서 함께 가주겠다고 제안했다. 뒤늦게나마 둘은 통성명을 했다.

하늘에 떠있는 일본기가 보였다. "아군기예요!"

"우쓰노미야 일등병입니다."

"난 고다이 일등병이다. 같은 일등병이기는 하지만, 난 고참이라구."

이리하여 소년병 우쓰노미야가 운전을 하고 고다이가 기관총좌에 앉아서 카라케치루 비행장을 향하여 가게 되었다. 몇 시간을 달린 끝에 카라케치루 비행장이 저 멀리서 보이기 시작했다. 해가 서쪽으로 넘어가려고 하는 참이었다.

"여기서부터는 똑바로 달려서 20분 거리입니다. 위험하니까 이제부터는 저 혼자 갈께요. 아저씨는 이제 안전한 곳으로 피해서 가세요."

그 때, 핏빛처럼 붉은 일장기 마크가 선명한 전투기가 이들을 향해 기관총을 쏘며 덤벼들었다.

"이 새끼야! 같은 편이란 말야!"

"같은 편이 아냐!"

비행기를 향해 소리지르는 소년병을 말리는 고다이였다. 고다이의 말대로, 그 비행기는 미군 파일럿이 조종하고 있었다.

왼쪽으로 급커브, 미친듯이 질주하다가 브레이크를 밟으며 이번에는 오른쪽으로 급커브. 기관총을 피하며 우쓰노미야는 정신없이 사이드카를 몰았다. 운좋게도 미군 파일럿이 새로운 비행기에 익숙해지지 못한 까닭에 실수를 하여 추락하고 말았다.

한 숨을 돌리는 두 사람.

"왜 그래? 얼굴 색이 좋지 않은데?"

"아무 것도... 아무 것도 아닙니다, 하하하..."

억지로 웃어보였지만 소년병 우쓰노미야는 기총탄으로 어깨를 관통당한 상태였었다.

"저것 봐, 카라케치루 비행장을 향하고

여기서 똑바로 달려가면 비행장까지는 20분만에 다다를 수 있는데...

그러나 조종하고 있는 사내는 미국인이었다.

"자, 앞을 향해 똑바로 달려!" 고다이는 외치며 총을 겨누었다.

조종미숙으로 기총사격을 피하다 추락하는 미군의 일본 비행기.

어깨를 관통당한 우쓰노미야.

있어. 적기가 말야."

"그렇지만 약속은 약속입니다. 어떻게든 부대로 돌아가야..."

하기사 두 사람에게 다른 선택이 있을 수 없었다. 우쓰

하늘의 미군기를 보고 점점 희망을 잃는 두 사람.

잠이 든 우쓰노미야.

노미야는 아픔을 참으면서 그 날 밤은 잠을 억지로 청했다. 어두워진 다음에 가는 것이 안전하다고 고다이도 우쓰노미야도 생각했기 때문이었다.

돌출된 지면 위를 달려 우쓰노미야를 떨어뜨리는 고다이.

나도 레이서다!

아픔을 참고 잠들었던 소년병 우쓰노미야는 오토바이 엔진 소리에 잠이 깼다. 고다이가 시동을 걸고 있었다.

"아니, 저 뭐야... 이건 아무나 몰 수 있는게 아니예요!"

그러나 고다이는 우쓰노미야의 말을 무시했다. 급히 옆의 기관총좌에 올라타는 우쓰노미야.

"꼭 붙잡아!"

사이드 카는 말이 달리기 시작할 때처럼 앞 바퀴를 높이 들어올렸다가 힘차게 달리기 시작했다.

그러나 달리기 시작한 지 얼마 되지 않아 오토바이 한 대가 나타나 추격하기 시작했다. 미군이 몰고 있는 오토바이였다. 고다이는 미군이 접근하는 것을 알아차리고 오토바이를 몰기 시작한 것이었다.

"저 녀석은 프로다!"

고다이의 운전 기술도 보통이 아니었는데 미군을 도저히 뿌리쳐낼 수 없었다. 더구나 그 미군 병사는 한 손에 기관총을 쥐고서 나머지 한 손만으로 오토바이를 몰고 있었다.

"지금 쓰고 있는 고글은 뭐예요?"

"이거? 내가 젊을 적에 레이스에 출장할 때마다 애용하던 놈이지."

오토바이를 몰고 달리기 시작하는 고다이

미군병이 오토바이를 몰고 쫓아오고 있었다.

"그럼 아저씨도 프로였어요?"

고다이도 원래 오토바이 선수였다. 오토바이 하나에 청춘을 걸었던 그의 인생이 전쟁 때문에 진로를 갑자기 틀어버린 것이다. 오랜 시간동안 헤어져있던 오토바이와의 만남은 비록 전쟁터에서였지만 그의 피를 다시 끓어오르게 하기에는 충분했다.

드디어 미군의 총탄이 날아오기 시작했다. 한 손으로 핸들을 잡고 커브를 틀면서 왼손으로 기관총을 쏘는 미군 병사의 솜씨는 신기에 가까왔다.

우쓰노미야도 기관총으로 응사했지만 도무지 맞지 않았다.

"간다앗!"

미군 오토바이에 뒤지지 않는 실력으로 고다이는 사이드카를 몰아 미군에게 육탄공격을 시도했다. 미군 병사는 무게가 훨씬 무거운 사이드 카에 부딪쳐서 저 멀리 튕겨져 나갔다.

"왜 죽이지는 않는거죠?"

미군을 그냥 놓아둔 채로 계속 달리는 고다이에게 묻는 우쓰노미야.

"그게 바로 무사의 정이라는 거야. 죽이기는 아까운 놈이었거든."

그리고 비행장을 향해 조금 더 달리던 고다이는 일부러 지면이 튀어나온 곳을 이용하여 옆에 타고 있던 우쓰노미야가 튕겨져나가도록 했다.

미군 병사가 총을 난사한다.

그러나 고다이는 화려한 운전기술로 미군 오토바이와 충돌하여 그를 쓰러뜨린다.

최후의 레이스

미군을 두번씩이나 물리친 것까지는 좋았지만, 사방에 미군이 깔려있다는 사실에는 변함이 없었다. 미군은 포로들을 모두 죽인다는 일본군부의 허위선전 때문은 아니더라도 고다이와 우쓰노미야는 항복할 생각은 없었다.

그러나 고다이는 일부러 우쓰노미야를 떨어뜨렸다. 왜? 고다이는 저 멀리 서서 소년에게 외쳤다.

"미안하지만 이제부터는 나 혼자 가도록 하지."

"안돼요! 그만둬요! 비행장은 이제 완전히 적에게 함락된걸요!"

"이것 봐. 미군이 조명탄을 쏘고 있잖아. 적의 전초선이라고. 전초선만 돌파하면 비행장이야. 이제부터 비행장이 내 골인 지점이야."

고다이의 의지는 완강했다.

"난 말이지, 이제까지 레이스에서 한 번도 골까지 완주한 적이 없었어. 그래서라도 이번만큼은 비행장까지 가야겠단 말이야."

"너만이라도 살아서 돌아가려므나."

"또 완주하지 못했군. 그렇지만 난 할 만큼 했어. 만족이야…"

그가 비행장까지 가겠다는 것은 누구에게도 합리적으로 들리지 않는 소리였다. 그러나 그 나름대로의 논리는 서 있었다. 이제까지 계속 비행

"고다이 아저씨. 나도 더 이상 살기는 틀렸어요…"

장을 목표로 달렸다. 이제와서 그 비행장이 미군에게 빼앗겼다고 해서 달리는 것을 멈출 수 없다… 이런 것이었다. 게다가 자신이 미끼가 되어 죽어주기만 한다면 소년은 살 수 있을 지도…

"내게 있어 최후의 레이스다. 우쓰노미야, 너만큼은 살아서 돌아가려므나."

"고다이 아저씨, 나도 살아서는 갈 수 없다고요… 배에 한 발 맞았단 말이에요."

전의 공격으로 우쓰노미야도 당한 것이었다. 그러나 그의 목소리는 고다이에게까지 전해지지 않았다.

조명탄이 대낮처럼 하늘을 밝히고 있었다. 비행장이 가까와짐에 따라 기관총탄이 앞에서부터 날아오기 시작했다. 그럼에도 불구하고 고다이는 똑바로 앞을 향해 질주했다.

"골이다, 골이 눈 앞에 보인다!"

고다이의 절규에 아랑곳 없이 기관총의 탄환이 그의 몸을 꿰뚫기 시작했다. 한 발, 곧 이어 또 한 발… 중년의 레이서는 온 몸이 너덜너덜해질 정도로 총탄을 뒤집어쓰고 땅위에 쓰러지고 말았다. 골을 불과 수십미터 앞두고서…

"또 완주하지 못했군. 그렇지만 괜찮아, 난 내 힘껏 했어… 죽을 때까지 계속 달렸으니 그걸로 만족이야. 너무… 만족스러웠어…"

고다이는 미소를 입술에 머금은 채 죽음을 맞이했다.

순수하게 오토바이를 좋아했던 사나이의 시체를 조명탄이 말없이 비추고 있었다.

조명탄 속을 미친듯이 질주하는 고다이.

"골이다. 골이 가까와졌어…!"

이것이 레이스였다면…

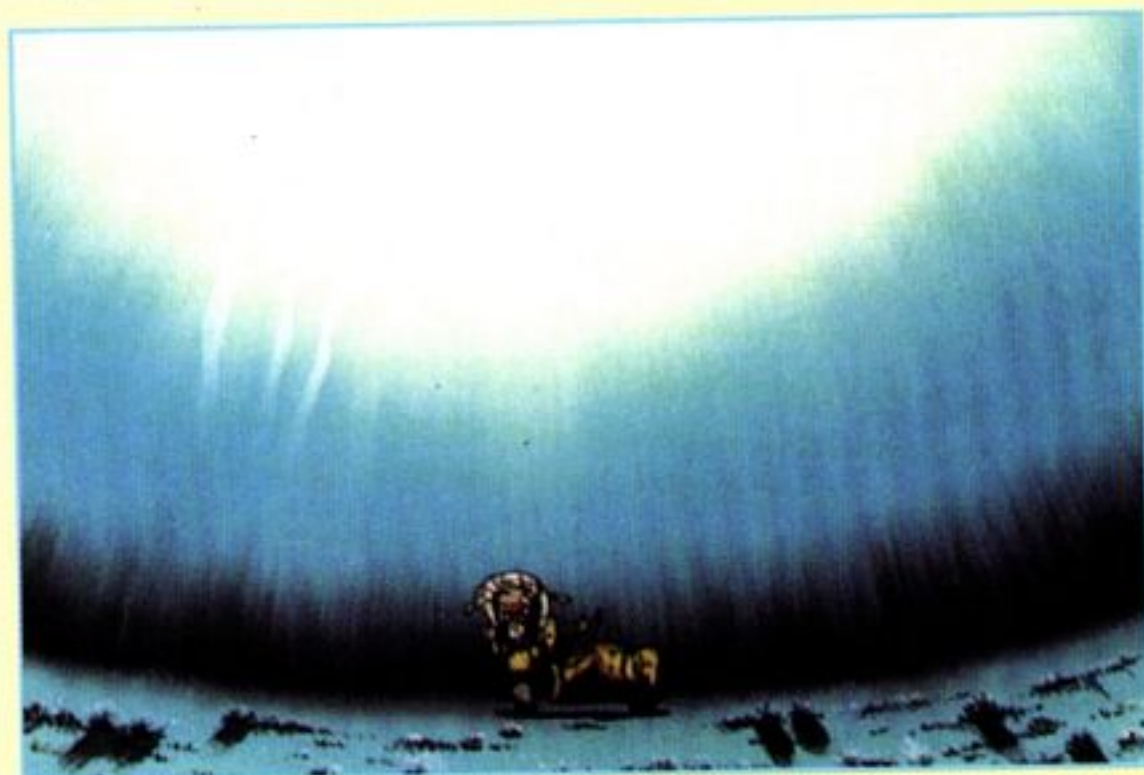
조금 전까지 오토바이로 뒤쫓고 있던 미군이 언덕 위에서 이 모든 것을 내려다보고 있었다. 감정 없는 로보트만 같았던 미군이 고글을 벗자 표정이 있는 얼굴이 드러났

"이게 레이스였다면 그 놈은 우승했을거야."

다. 적병의 죽음을 확인한 그의 표정은 어둡기만 했다.

"이게 레이스였다면 저 놈은 우승했을거야. 레이스에서는 골인 지점으로부터 총알이 날아오는 일은 없으니까…"

고다이의 시체를 내려다보며 미군의 오토바이병이 착잡하게 중얼거렸다. 그가 타고 미친듯이 질주하던 오토바이의 심장인 엔진에도 구멍이 몇 개인가 나 있었다.

그러나 군인은 임무만 수행할 뿐, 다른 생각은 허락되지 않는 존재. 미군병사는 조명탄이 꺼져 다시 어두워지는 밤하늘을 등에 지고 돌아가기 시작했다.

"레이스에서는, 골인 지점으로부터 총탄이 날아오지는 않으니까…"

해외소식

마크로스 플러스 장면 공개

카와모리의 컴백으로 다시 처음 시절의 힘이 솟아나는 듯한 마크로스 시리즈의 최근작 〈마크로스 플러스〉. 본 란에서는 〈마크로스 플러스〉에서 사용된 장면들을 보면서 최신 해외 SF 애니메이션에서 사용된 아이디어나 영상기법 등을 참고할 기회를 가져보고자 한다.

액션 1단계

- 개발중인 YF-21의 공중전 테스트가 행성 에덴의 뉴에드워드 기지에서 개시되었다. 무인전투기로부터 발사된 수많은 미사일들의 궤적에 주목!

액션 2단계

- 테스트 파일럿인 가르도는 뇌파탐지 시스템을 사용하여 컴퓨터와 레이더에 액세스, 모든 미사일의 탄도를 예상한다.

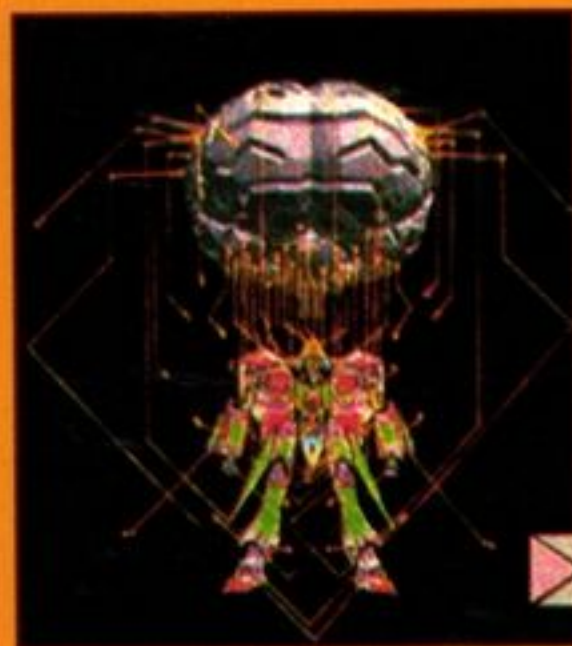
액션 3단계

- 다가오는 미사일. 그러나 YF-21을 조종하는 가르도는 고기동 배니어와 슬래스터, 그리고 가변익으로 모두 피한다.

액션 4단계

- 미사일 포위망을 돌파한 YF-21. 신예기의 성능을 보여주는 액션이 끝나고 카메라는 조종석의 가르도에게 돌려진다.

투시 비전

- YF-21에는 적외선, X선 등 각종 센서가 있다. 그리고 모든 정보는 조종사의 뇌에 직접 전달된다.

뇌파 감지 시스템
- YF-21은 헬멧 형태의 뇌파 감지 시스템에 의해 조종사가 생각한대로 움직인다.

필살기인 샤이닝 핑거가 봉쇄당하고…

'스승님-!' 도몬의 절규가 하늘에 울려퍼진다.

배트로이드 형태
- YF-21은 젠트라디와 멜트란디의 기술이 투입되어있기 때문에 이제까지의 변신 전투기에 비해 곡선이 많다.

이것이 새로운 희망, 갓 건담.

수수께끼의 복면 파이터 슈바르츠, 도몬의 편인 것 같기는 하지만 그의 정체는 과연 무엇일까?

건담 시리즈에 동방불패 등장!?

이제까지의 건담 시리즈와는 판이한 설정을 가지고 올해 방영되기 시작하여 기존의 건담 팬들을 경악시켰던 〈기동무투전 G 건담〉. 얼마 전에는 이 〈G 건담〉시리즈에서 '동방불패'가 나타나 소식을 들은 한국의 팬들을 경악시켰는데…

동방불패는 주인공 도몬의 스승인 마스터 아시아'의 별명. 그는 데빌건담 밑에서 사천왕 중 하나로 활동중이었는데, 그의 말을 들어보면…

"싸움의 길은 승리가 전부이고, 힘없는 자는 흙속에 묻힐 뿐. 그래서 나는 최강의 모빌 파이터 데빌 건담을 위해 종사하고 있다"

필살기인 샤이닝 핑거마저도 봉쇄당한 도몬의 샤이닝 건담. 제자는 스승을 뛰어넘을 수 없는 것인가? 그러나 새로운 희망이 있었으니 그것이 바로 네오 저팬이 개발한 최신예 모빌 파이터 갓 건담(God Gundam)'이다.

과연 성능은 어떨는지? 그리고 데빌건담과 어떤 싸움을 벌일 것인지? 악마(데빌)를 무찌를 수 있는 것은 신(갓)뿐이라는 사실을 생각했을 때 앞으로 얼마나 더 치열한 싸움이 벌어질 것인지 궁금할 따름이다.

슈바르츠의 모빌 파이터, 건담 슈피겔.

나름대로의 신념을 가지고 싸우고 있는 동방불패.

천지를 뒤흔드는 격돌! 2대 모빌파이터의 싸움이 시작되었으나...

캡틴 츠바사 J

지난 10월 21일부터 일본에서 그 전설적인 축구만화가 부활했다. 방영 후 일본 국민학교 축구부의 수가 10배 가까이 늘어났다는 이야기가 있었을 정도로 인기가 높았던 1980년대 초의 인기만화 캡틴 츠바사. 그 캡틴 츠바사가 일본 프로축구 J 리그'의 붐을 타고 다시 부활한 것이다.

다시 부활한 축구만화, 캡틴 츠바사.

새로운 방송의 이름은 〈캡틴 츠바사 J〉. 예전의 작품과는 별도로 프로축구 시대에 맞추어 주인공의 어린 시절부터 다시 차곡차곡 밟아나갈 예정이라는데, 과연 얼마나 시청자들에게 어필할 수 있을는지?

…그리고, 81년부터 그려지기 시작했던 만화 〈캡틴 츠바사〉를 베껴 '축구황제전'이라는 이름으로 내놓았던 한국 표절만화가 오모씨는 이번 만화도 또 다시 베낄는지?

마법진 구루구루

'구루구루'란, 일본어로 '빙글빙글'이라는 의미의 의태어. 대부분의 마법진(魔法陣)이 둥글다는 데에서 이런 이름이 붙여진 모양인데, 지난 10월 13일부터 새로 방영이 시작된 이 작품은 RPG 게임을 연상시키는 분위기의 작품.

쿠쿠리는 전설의 마술 '구루구루'를 사용할 수 있는 미구미구족 소녀.

그도 그럴 것이, 이 작품의 원작 만화가 연재되고 있는 〈월간 소년 간간〉의 출판사가, 저 명작게임 〈드래곤 퀘스트〉로 유명한 에닉스이기 때문이다.

마왕 기리를 무찌르기 위해 어딘지 믿음직스럽지 못한 소년 니케와 마법사 소녀 쿠쿠리가 코다이 왕국을 여행한다는 내용의 모험 이야기가 이 애니메이션의 줄거리인데, 감독은 이번에 새로 데뷰하는 나카니시. 신인 감독의 밑에서 이번 작품의 연출을 담당하게 될 프로듀서 타나카의 말을 한 마디 들어보자면,

"윈도우에 의한 설명문이 화면 여기저기 나오는 등, RPG의 구조 그 자체를 패러디화시켜 재미있게 만든 것이 원작 만화의 매력이라고 생각합니다. 애니메이션판에서도 그 부분은 최대한 살릴 생각입니다."

코다이 성에서의 용자 시험에 합격한 니케는 쿠쿠리와 함께 모험을 떠나게 되었다.

본 작품의 기획은 약 1년 전부터 진행되어 작년에 이미 파일럿 필름까지 완성되어있었다 (이 사진은 파일럿 필름으로부터의 것임)

〈유유백서〉, 최초의 OVA화?

현지의 TV와 극장에서 인기를 얻었던 애니메이션, 〈유유백서〉가 이번에는 최초의 오리지널 비디오 애니메이션(OVA)을 내놓는다.

유유백서 비디오의 포스터.

제목은 〈유유백서 - 암흑무술회의 장〉으로, '암흑무술회'라는 대회에 출전하여 주인공들이 벌이는 싸움을 박진감 넘치는 화면으로 보여준다.

OVA라고는 하지만, 사실은 예전에 방영되었던 내용 중에서 가장 인기가 있었던 부분을 편집하여 비디오로 정리한 것이다. 본 작품은 상하편 2개로 나누어져 있는데, 판매하는 비디오인 만큼 특별히 상하편 양쪽에 각각 1분 분량의 새로운 장면도 추가로 삽입했다고 한다.

〈유유백서〉 비디오 상편의 한 장면. 인터뷰를 마치고 결승전으로 향하는 주인공들의 모습을 역광 조명 효과로 처리했다.

폭력만화라지만 주인공의 여자친구 이야기도 중간에 나오기는 한다(유유백서에서).

잔인한 장면들로 구성된 이번의 〈유유백서〉 비디오. '인기가 있었던 장면'은 혹시 이런 장면들이 아니었을까?

〈장갑기병 보톰스〉 새소식

동면에서 몸이 완전히 풀려난 키리코는 본능에 따라 휘아나를 찾기 시작한다.

장로회의의 심문을 받기 위해 출석한 테이타니아. 그녀는 1편에서 키리코와 싸우다가 그를 놓쳤었다.

〈장갑기병 보톰스〉의 OVA (부제:혁변하는 이단) 제 2편과 3편이 나왔다. 동면상태에서 반쯤 소생하여 아직 움직임도 부자연스러운 주인공 키리코는 사랑하는 여인 휘아나의 행방을 뒤쫓는다. 한편, 테이타니아는 키리코의 기록자 롯치나와 만나는데…

예전부터의 보톰스 열광적인 팬이라면 몰라도, 일반적인 애니메이션 비평가들로부터는 중간수준 내지는 그 이하의 평가를 받고 있는 본 시리즈는 아무래도 상업적으로 성공하기는 어려울 듯.

새로운 시리즈에서도 AT의 액션은 줄어들지 않았다. (보톰스의 세계에서는 로보트를 AT라 부른다)

키리코의 기록자인 롯치나 노인

NBC 인수협상 중단

미국 월트 디즈니사가 미국의 3대 TV 네트워크 중 하나인 NBC의 인수협상을 중단한 것으로 최근 알려졌다.

미국의 경제지 월 스트리트 저널의 보도에 따르면 NBC의 모회사인 제너럴 일렉트릭이 NBC의 주식 51%를 계속해서 보유하겠다는 입장인데 반해 월트 디즈니는 주식 100% 완전인수를 고수, 가격면에서도 양측간에 견해차이가 있었다. 월 스트리트 저널에 따르면 디즈니사는 조건이 바뀌면 NBC의 인수교섭을 재개할 용의가 있으며 CBS의 인수에도 관심을 가지고 있는 것으로 알려졌다.

아마게돈 프로젝트, 금성소프트웨어 참여

게임산업에 뛰어드는 등 이미지 제고에 열을 올리고 있는 금성소프트웨어가 아마게돈 프로젝트에 자본을 투자하기로 결정했다.

한편, 아마게돈 제작위원회는 영화 제작사업 등을 효율적으로 추진키 위해 10월 말 가칭 〈이현세 엔터테인먼트〉라는 법인으로 전환할 것을 발표, 준비작업에 한창 열을 올리고 있는데, 게임챔프 12월호가 나올 때 쯤이면 법인전환이 끝나있을 것으로 예상된다.

이 법인은 관련업체의 자본 참여를 유도, 컨소시엄으로 결성될 예정이데, 현재 만화가이자 〈아마게돈〉의 원작자인 이현세씨가 6억원을, 금성소프트웨어가 5억원을 각각 투자키로 한 것을 비롯, 엘렉스 컴퓨터, 한글과 컴퓨터, 미리내, 김영사 등이 소액주주로서 참여할 것으로 알려졌다.

쥬라기 공원, 10일만에 13만개 팔려

국내에 공룡 열풍을 불러왔던 인기 영화 〈쥬라기 공원〉의 비디오가 지난 10월에 출시되었다.

이 작품은 생산업체의 예상을 훨씬 뛰어넘는 속도로 팔려나가기 시작, 10일만에 13만개 이상이 판매되어 국내 개봉 인기작임을 다시 증명했는데, 이와 비슷한 시기에 나온 국산 공룡 영화 〈티라노의 발톱〉은 촬영수준이 〈쥬라기 공원〉에 훨씬 못미치는 데에다 〈쥬라기 공원〉과 비슷한 시기에 나와 흥행에 대실패한 듯.

불꽃튀는 토론 한판 해볼까요?

어느 한가로운 마감(마감은 한가롭지 않다. 단지 전쟁일 뿐…) 날 챔프에 찾아온 PC엔진 매니아들은 본지 기자들과 진지한 대담을 나누었다. 이유인 즉, PC엔진 기사가 너무 없어서 불만스러우며, 최상의 하드웨어가 이렇게 푸대접 받는 것은 PC엔진 팬으로 도저히 참을 수 없는 일이라고…

문제의 발단은 이때부터였다. 챔프의 이킹은 MD의 열렬한 팬임과 동시에 MD를 담당하고 있는 기자로 '최상의 게임기가 PC엔진'이라는 발언에 의문시하자, 옆에 있던 이타이거 명인이 지지발언이 시작되었다. 수많은 미소녀 게임과 명작 '이스'등을 배출한 게임기는 당연히 최상이 아니냐는 등…

이 결론없는 논쟁은 무려 8시간동안 계속되었으며 퇴근시간이 지나 자정이 가까워지자 당직중이던 수위 아저씨에 의해 모임은 해산하게 되었다.

불꽃튀는 논쟁의 승화

가끔 독자, 혹은 게임 매니아를 만나보면 이런 부류의 논쟁을 하는 이들이 적지 않다. 또한 각 기종별 특성에 관한 논쟁뿐 아니라 게임 문화 전체에 대한 논쟁 역시 각자의 의견이 분분하다.

이러한 독자들의 수많은 의견을 모아 올바른 게임 인식을 갖도록 하기 위해, 챔프는 창간 2주년을 맞이해 새롭게 챔프 토론 광장을 신설하였습니다. 우선 토론 규칙을 정하겠습니다.

챔프 토론 광장 참여 규칙

1. 챔프 토론 광장은 게임 전반에 관한 독자의 의견을 수렴한다.

2. 챔프 토론 광장은 독자의 주장을 최대한으로 반영한다.

3. 챔프 토론 광장은 3개월간 같은 주제로 이끌어 나가며, 장기간 논쟁의 여지를 없애기 위해 결론을 내지 않는다.

4. 챔프 토론 광장에 참여하실 분은 아래 주소로 엽서를 띄운다.

(서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 챔프 토론 광장 담당자 앞)

(챔프에 소개되면 막대한 챔프점수를 드립니다)

5. 챔프 토론 광장의 주제, 지지발언, 이견, 항의, 건의 등 어떠한 내용도 상관 없습니다. 단, 욕설과 인신공격은 삼가해 주세요.

6. 참가양식

1) 관제엽서를 이용하세요.

3) 발언제목 : (본인이 주장하는 내용의 제목)

4) 결론

★ 여러분이 보내주실 토론의 주제는 하드웨어 성능입니다. (단, 이번호에서는 MD와 PC 엔진에 대한 토론입니다. 각 기종의 매니아 여러분의 많은 참여 부탁합니다)

챔프독자 확성기

게임챔프는 항상 여러분들과 가장 가까운 곳에 있습니다! 혼자 알고 있기 아까운 사연, 속상한 얘기, 챔프와 챔프독자를 위한 발전적 제안, 얼마든지 좋습니다. 확성기에 대고 말씀해 보세요. '송백정 귀는 당나귀~, 귀~'
전국 방방곡곡에 여러분의 사연이 퍼져 나갈 것입니다!

To. 게임챔프

안녕하세요. 저는 게임챔프가 2살을 맞이하게 된 걸 그 누구보다 축하합니다. 그래서 선물로 설악산의 절경이 담긴 엽서와 우리 게임을 즐기는 사람이라면 대부분 알고 있는 게임만화 등장인물의 모습도 보냅니다. 그들도 게임챔프의 2번째 생일을 축하한다고 했어요. 모두들 한결같이 "게임챔프의 창간 2주년을 축하합니다"라고요.

그리고 올말에 새로운 잡지를 창간하신다는 말에 누구보다 먼저 축하를 드리고 싶습니다. 새로운 잡지에 부탁드리고 싶은 것도 있고요. 신세대 하면 연예계나 패션 등의 단어가 가장 먼저 떠오르게 됩니다. 하지만 저는 여가 활용을 잘하지 못하는 신세대라는 말이 가장 먼저 생각납니다. 그것도 관심을 가지는 분야의 정보를 잘 알지 못해 더욱 그런 경우가 많습니다. 그러니 새로이 탄생하는 잡지는 여가활용, 즉 취미와 관련된 정보를 다루는 잡지가 되었으면 합니다. 저는 게임챔프에서 발행하는 자매지인 만큼 확실한 주제만 정해진다면 꼭 그 부분의 1인자로 떠오를 것이라고 믿습니다!!

그럼 좀 이르지만 새로 탄생될 잡지의 창간을 다시 한번 축하드리며 이만 씁니다.

■ 최오영 /

콰콰쾅 쾅~ 무슨 소리냐구요? 바로 오영학생의 편지를 본 챔프가족의 사기가 폭발하는 소리랍니다. 오영 학생! 정말 반가와요. 오영 학생과 같은 챔프맨들이 있어 게임챔프가 이렇게 나날이 발전을 이룩하고 있는 것이 아니겠어요? 더욱 더 분발하여 좋은 책을 만들겠습니다. 앞으로도 많은 관심 부탁드려요~! (보내주신 엽서는 저희 챔프가족이 사이좋게 한장씩 보관하고 있습니다)

게임의 신, 신의 책과 만나다

게임의 신이라고 불리우는 조두희입니다. 이번 챔프 창간 2주년을 맞아서 축하드립니다. 이 신의 책 게임챔프를 처음 샀을 때가 92년 1월 20일이었습니다. 맨 처음 구입했을 때는 재미가 없었는데 계속 보니깐 너무 재미있어요. 그럼! 진심으로 축하합니다. 더욱 열심히 하세요!

■ 조두희 /

게임잡지를 선택하는 것이 역시 게임의 신답군요, 두희 학생… 아니, 두희 신님. 그렇습니다! 게임챔프는 독자 여러분이 게임신의 경지에 오를 수 있도록 최선을 다하고 있습니다. 아니, 그런데 독자 여러분이 신이면 챔프가족은 뭐가 되어야 할까요? 제왕님이라도 되야 하나…?? 정답은 이거다라고 생각하시는 분들, 지체하지 마시고 챔프독자 확성기로 엽서를 띄우세요!

우째 이런 일이…!

저는 MD를 가지고 있는 유저입니다. 얼마 전 00상가에 있는 게임 전문점에 간 적이 있습니다. 마침 주인 아주머니가 슈퍼컴보이를 꺼내고 있어서 "아주머니, 「드래곤 볼Z 초무투전3」 해 주세요"라고 정중히 부탁드렸더니 "자기네가 주인이야? 모두 자기네 마음대로야"라고 하시더군요. 또 캐릭터 선택 모드가 안 보여서 "죄송하지만, 좀 비켜주실래요?"했더니 그 아주머니께선 "요즘 아이들은 성질이 너무 급해"라고 하셨습니다. 전 정말 화가 났습니다. 제가 뭘 잘못했습니까? 저는 〈알라딘〉을 구입하려고 가격을 물었습니다. 5만 5천원이라고 하시더군요. 그런데 그 후 다른 게임 전문점에 가서 알라딘이 얼마냐고 물어보았더니 2만 5천원이라고 하는 것입니다! 전 경악을 금치 못했습니다. 무려 3만원의 차이가 났기 때문입니다. 손님은 왕이라는데 정말 이래도 되는 겁니까?!

■ XXX/

XX 학생! 정말 화가 나는 일이군요. 학생의 사연을 읽는 동안 부르르 떨리는 손을 진정시키느라고 제가 마신 찬물이 챔프가족이 일주일 마실 분량이었답니다. 그러나 끝까지 예의를 잃지 않은 XX 학생의 모습은 참 자랑스럽고 믿음직하네요! 이런 분이라면 단연 으뜸 챔프맨이라고 할 수 있지요. 자, 챔프가 인정한 독자 XX 학생, 위로가 좀 되셨어요? 가는 말이 고우면 언젠가는 오는 말이 고운 법이라는 말을 기억하자구요!

열혈독자의 창간 축하!

앞으로 더욱더 좋은 게임챔프가 되시기를! 축하합니다! 챔프만세! 세계 제일의 게임챔프, 챔프 화이팅!! VERY GOOD! GAME CHAMP.

■ 정동원 /

오우~! 동원 학생, 세계 제일이라니 가슴이 뿌듯해지는군요. 축하 고맙습니다. 기억해 주세요. 여러분의 적극적인 참여가 게임챔프를 최고로 만든다는 것을요!

신작발매정보

뭐야, 벌써 챔프 두돌이라고? 그럼 한마디 해야지.
챔프의 두돌을 진심으로 축하합니다!
By The 게이머, Of The 게이머, For The 게이머의 정신으로 앞으로도 새롭고 톡톡 튀는 정보만을 전해드릴 것을 약속드립니다. 다양한 게이머의 기호에 맞는 게임을 신속하게 전해드리는 신작발매정보는 앞으로도 게이머를 위한 충실한 길잡이가 되겠습니다.
이 코너에는 기쁨이 있습니다, 만족이 가득합니다, 올바른 정보가 있습니다

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

패밀리

발매일	게임명	회사명	가 격
	발매일 미정 소프트		
	장기 2	세 타	미 정
	알마지로 2	아이.지.에스	5,900엔
	소년마술사 인디	아이.지.에스	7,900엔
	인디존스	코코너츠 저팬	7,300엔
	J리그 사보타지박스	일렉트로닉 아츠	7,980엔

슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	11월 발매소프트		
★ 11/11	모탈컴배트 Ⅱ	어클레임 저팬	11,800엔
11/11	미키와 미니의 매지컬어드벤처 2	캡콤	9,500엔
11/18	GP1 RS	아트라스	9,800엔
11/18	미리티어	남코	8,800엔
11/18	강(鋼)	허드슨	미 정
11/24	전국고교 축구	사차원	9,800엔
11/25	테크모 슈퍼볼 2	테크모	9,980엔
11/25	배틀사커 2	반프레스토	8,800엔
11/25	대폭소 인생극장	타이토	미 정
★ 11/25	극상 파로디우스	코나미	9,800엔
11/25	스키 파라다이스	팩 인 비디오	8,900엔
11/중순	드림 바스켓볼	휴먼	9,600엔
★ 11/중순	울티마	포니캐니온	9,800엔
11/중순	매그너 브라반	아스크 강담사	9,800엔
11/하순	스트리트 레이스	UBI소프트	미 정
11/하순	슈퍼 울트라 베이스볼	컬처브레인	미 정
11/하순	슈퍼 오목장기	일본물산	9,500엔
★ 11/예정	실황리얼사카 퍼펙트11	코나미	9,980엔
11/예정	야구(가칭)	자레코	미 정
11/예정	화이어 화이팅	자레코	미 정
11/예정	몬스터 메이커 키즈	소프엘	9,200엔
11/예정	잠스(가칭)	카롯체리어 저팬	7,800엔
★ 11/예정	가마이다찌의 밤	춘소프트	10,800엔
11/예정	슈퍼 캐슬	빅터 엔터테인먼트	9,800엔
★ 11/예정	곤	반다이	8,800엔
同 ★ 11/예정	슈퍼 동키콩 컨트리	닌텐도/고봉산업	65달러
★ 11/예정	알버트 오디세이 외전	선소프트	미 정
	12월 발매소프트		
★ 12/2	더 라스트 배틀	테이치크	9,800엔
★ 12/2	브레스 오브 화이어 Ⅱ	캡콤	9,980엔
12/9	고지라괴수대결전	동보	9,980엔
★ 12/9	캡틴츠바사 Ⅴ	테크모	9,980엔
★ 12/9	원더 프로젝트	에닉스	11,800엔
★ 12/9	삼국지 Ⅳ	코에이	14,800엔
★ 12/16	록맨 X2	캡콤	9,800엔
12/16	PGA투어'95	일렉트로닉 아츠	9,800엔
12/16	도라에몽 3	에폭사	9,500엔
12/16	와간 파라다이스	남코	8,800엔
12/22	배틀자키	버진게임	9,800엔
12/상순	미키의 도쿄 디즈니랜드 대모험	토미	9,800엔
12/상순	배틀 크로스	이메지니아	미 정
12/상순	프리티 화이터	이메니지아	미 정
12/상순	도카폰/321	아스믹	9,600엔
12/하순	더 심리게임2	비지트	8,800엔
★ 12/예정	GO!GO! 악크맨	반프레스토	9,000엔
12/예정	그레이트 배틀	반프레스토	9,600엔
12/예정	루팡3세	에폭사	9,800엔
★ 12/예정	에스트폴리스 전기	타이토	미 정
12/예정	고교사카전국쟁패의 꿈	선소프트	미 정
★ 12/예정	알버트 오디세이 2	선소프트	미 정
12/예정	슈퍼 드리프트아우트	비스코	미 정
12/예정	듀얼오브 Ⅱ	아이맥스	미 정
12/예정	클래식 로드 2	빅터 엔터테인먼트	미 정
12/예정	필승 파치로스팬	바우	미 정
★ 12/예정	위저드리 Ⅳ	아스키	미 정
12/예정	고에몽 3	코나미	미 정
12/예정	미소녀 전사 세라문R	엔젤	9,800엔
12/예정	슈퍼 테트리스 3	B.P.S	미 정
12/예정	슈퍼 차이니즈월드 3	컬처브레인	미 정
★ 12/예정	용호의 권 2	자울스	10,900엔
12/예정	라이온 킹	버진게임	9,980엔
★ 12/예정	대패수 이야기	허드슨	미 정
12/예정	TG3000	남코	미 정
12/예정	파워 오브 더 하이어드	메사이아	9,800엔
94년/예정	스페이스 프론티어	코에이	미 정
94년/예정	몬스터 트랙	어클레임 저팬	미 정
94년/예정	아레사	야노만	미 정
94년/예정	스타 게이트	어클레임 저팬	미 정
	95년 1월 발매소프트		
1/3	팩 인 타임	남코	7,900엔
1/예정	감벽의 함대	엔젤	8,900엔
1/예정	고교명인 대모험섬	허드슨	미 정
1/예정	캡틴 커멘드	캡콤	9,800엔
★ 1/예정	기동무투전 G건담	반다이	9,800엔
1/예정	아이언 커멘드	팩 인 비디오	9,800엔
1/예정	타임캅	빅터 엔터테인먼트	9,800엔
	발매일 미정 소프트		
	슈퍼핀볼	멜덱	미 정
	데몰리션 맨	버진게임	9,800엔
	세라자드 전설	컬처브레인	미 정
	슈퍼 울트라 축구	컬처브레인	미 정

발매일	게임명	회사명	가 격
	타이거 마스크	코나미	9,800엔
	NBA쇼타임	일렉트로닉 아츠	9,800엔
	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
	에스팍스	토미	9,500엔
★	라이즈 오브 로보트	T & E 소프트	10,900엔
★	크레이 화이터	타이토	미 정
★	택틱스 오거	퀘스트	미 정
	타임트랙스	알트론	9,500엔
	타임슬립	빅 동해	8,500엔
★	크로노트리거	스퀘어	미 정
	라스트 숏	사 미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	배틀로보트 열전	반프레스토	9,500엔
	비룡의 권 컬렉션 123	컬처브레인	미 정
	로마 흥망사	마이크로 네트	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로 직	미 정
	마사카리 전설	톤킨하우스	미 정
	리틀 마스터	덕간 인터미디어	미 정
★	루인 암	반다이	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
★	드래곤 퀘스트	에닉스	미 정
	파워 슬라이드	코코너츠 저팬	미 정
	프린세스 미네르바	빅동해	미 정
	마이트 앤 매직 외전	G 어뮤즈먼트	미 정
	그랜히스토리아	잠스	미 정
	프리히스토릭	켐코	미 정
	위닝자키	남 코	미 정
	위 아 백	알트론	미 정
★	제 4차 로봇대전	반프레스토	미 정
	제리보이 2	에픽 소니레코드	9,500엔
	에너지 브레이커	타이토	미 정
	파워 슬라이드(가칭)	코코너츠 저팬	미 정
	록맨 7	캡 콤	미 정
	영 메린	버진게임	9,800엔
	스파이더 맨	에폭스	미 정
	마천전설	타카라	미 정
	풀 파워	코코너츠저팬	미 정
	위닝 포스트 2	코에이	미 정
	톰과 제리 2	알트론	미 정
	비스트 & 블레이드	B.P.S	미 정
★	퍼즐 보블	타이토	미 정
	돈	타이토	미 정
	유유백서 특별편	남코	미 정

월동준비를 서두르는 슈퍼컴보이!

그동안 수많았던 롤플레잉 게임에 몰두해서 가을밤이 깊어 가는 줄 모르고 게임에 열중한 슈퍼컴보이 유저는 이제 서서히 추운 겨울을 따뜻하게 나기 위한 월동준비를 시작해야할 시기이다. 그러나 당분간은 〔마더2〕와 〔라이브 어 라이브〕, 한글화된 〔드래곤볼Z 초무투전3〕의 인기는 지속될 전망이다. 그렇다고 게으름을 피울 수는 없겠죠! 슈퍼컴보이 유저의 겨울나기를 위해 제작자 여러분, 열심히 게임 만듭시다!

MD 수퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	11월 발매소프트		
11/25	테크모 슈퍼볼 2	테크모	9,980엔
★ 11/예정	사무라이 스피리츠	세 가	미 정
11/예정	드래곤 슬레이어 영웅전설	세 가	미 정
	12월 발매소프트		
同 ★ 12/20	스토리 오브 도아	세가/삼성전자(한글화)	미 정
同 ★ 12/예정	신창세기 라그나센티	세가/삼성전자(한글화)	미 정
94년/예정	몬스터 트랙	어클레임 저팬	7,800엔
94년/예정	버철 버드	어클레임 저팬	7,800엔
94년/예정	뿌요뿌요 통(2)	컴파일	미 정
94년/예정	맥심 카네지	어클레임 저팬	7,800엔
	발매일 미정 소프트		
	줄의 꿈 모험	인포컴	8,800엔
	데몰리션 맨	버진게임	8,900엔
	롤링선더 3	남 코	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	멀티플레이야구	세 가	미 정
	에이리언 3	빅 동해	미 정
	서징오라	세 가	미 정

CD알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	11월 발매소프트		
11/예정	리설엔포서즈광선총포함	코나미	9,800엔
11/예정	리설 엔포서즈	코나미	7,800엔
★ 11/예정	애프터 할마게돈 외전	세 가	미 정
11/예정	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	12월 발매소프트		
★ 12/예정	아랑전설 스페셜	빅터 엔터테인먼트	미 정
★ 12/예정	사무라이 스피리츠	빅터 엔터테인먼트	미 정
12/예정	소울스타	빅터 엔터테인먼트	미 정
12/예정	톰캣 앨리	세 가	8,000엔
94년/예정	NBA 잼	어클레임 저팬	미 정
94년/예정	더블 스위치	세 가	미 정
94년/예정	프라이즈 화이터	세 가	미 정
	발매일 미정 소프트		
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	이스 4	세 가	미 정
★	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	인디존스 아틀란티스	빅터 엔터테인먼트	8,800엔

수퍼 알라딘보이, 한글화 박차!

이제 수퍼 알라딘보이 게임도 한글로 즐길 수 있게 되었다! 두 편의 액션 RPG게임, 〔신창세기 라그나센티〕와 〔스토리 오브 도아〕가 바로 그것이다. 한글화를 담당하고 있는 삼성은 한글화가 아닌 한국화를 통해 수퍼 알라딘보이 유저가 더욱 친숙하게 즐길 수 있는 게임을 만들 계획을 밝히고 있어 더욱 기대를 모으고 있다. 수퍼 알라딘보이 유저 품에 빨리 멋진 한국화 게임을!

PC엔진 PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가 격
	11월 발매소프트		
11/11	하이 파워즈	허드슨	미 정
11/16	전뇌천사	덕간 인터미디어	7,800엔
★ 11/25	괴첸디너	NEC 홈 일렉트로닉스	7,500엔
★ 11/중순	코즈믹 환타지 4	일본 텔리네트	7,600엔
11/예정	미소녀전사 세라문컬렉션	반프레스토	8,800엔
11/예정	퀴즈 애비뉴	NEC 애비뉴	6,800엔
	12월 발매소프트		
12/22	아루남의 이빨	라이트 스텝	8,300엔
12/23	졸업 네오제네레이션	리버힐 소프트	8,800엔
★ 12/예정	로도스섬 전기	허드슨	7,200엔
12/예정	애·초형귀	메사이야	미 정
	95년 1월 발매소프트		
1/예정	메탈 엔젤 2	팩 인 비디오	8,900엔
1/예정	프린세스 메이커 1	NEC 홈 일렉트로닉스	8,800엔
	발매일 미정 소프트		
	드래곤볼Z	반다이	8,800엔
	몬스터 메이커	NEC 애비뉴	미 정
	스페이스 환타지존	NEC 애비뉴	4,800엔

신세대 게임챔프

창간 2주년호

1994. 12

통권 25호

발행겸편집인/서인석
편집장/조신
챔프팀
팀장/송동석
우종민, 이범선, 이원화, 권진용, 이관희, 김종철
통신원/정광진(일본), 최영철(미국),
이남미(프랑스)
기획팀
팀장/강춘완
이상엽, 전부이, 이준역
미술팀
팀장/윤종애
이은실, 김대연, 권상문
광고미술/이동백
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종연
박만기
관리팀
팀장/강낙성
이미자, 성은숙
출판팀
팀장/김이금
광고팀
팀장/이성완
우진성, 임재중
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
임시 보급 특가/5,800원
1년 정기구독료/50,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼Z Ⅱ, RPG환상사전, '93슈퍼컴보이 올게임카탈로그, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 호소카와의 내일은 없습니다, 지미카터의 평화를 위하여, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 W50,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

• 은행지로를 이용한 경우
은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우
우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!
입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2 『정기구독 담당자』앞

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
강서중앙	644-3230	평택경기문고	0333-656-5001	제천경북	0443-2-816
구로대명사	802-7199	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
도봉샘터사	983-3900	부산지성사	051-466-6286	충주문학사	0441-847-2819
동대문지산	245-3686	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
명언사	713-2177	부산(북구)화목	051-866-0850	논산보문서점	0461-2-2793
서초동아	534-4280	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
송파강화사	416-5101	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
수송사	272-0803	경북지역		강원지역	
성동신진	466-3395	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
신진컴퓨터서적	714-7942	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
광명 광명사	809-4594	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
영등포광신사	688-2614	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
관악영우사	816-1788	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경북서점	0361-241-2015
서대문샘터	337-7836	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
종로한일	737-3491	안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
경기지역		영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천영풍사	032-884-0801	점촌동명	0581-555-3547	여수대양서적	0662-62-2111
인천중앙도서	032-527-9350	포항예지서점	0562-73-4870	전북, 제주지역	
부천하나	032-663-6467	경남지역		이리대룡서적	0653-52-3334
성남한성도서	0342-706-0234	마산태영사	0551-3-5139	전주세림	0652-82-9884
수원대교서적	0331-253-6350	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942